64 MAGAZINE

DOS SUPERGUÍAS +

TRUCOS DE ÚLTIMA HORNADA

Jet Force Gemini

- ¡Localiza a todos los Tribals!
- ¡Pulveriza los insectos!
- ¡No dejes jefe con cabeza!

- ¡Domina todos los movimientos!
- ¡Vence en todos de los combates!
- ¡Destapamos los niveles secretos!

Super Smash Bros

No. 9



Trucos para Roadsters, Resident Evil 2, WWF Wrestlemania 2000 y Xena Warrior Princess



Dos Superguías

JET FORCE GEMINI & SUPER SMASH BROS

CRÉDITOS

MAGAZINE 64 · DOS SUPERGUÍAS:
JET FORCE GEMINI & SUPER SMASH BROS

Gratis con el número 27 de Magazine 64

Edita: MC Ediciones S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63
08022 – Barcelona

Redacción: Es Decir, S.L.
C/ Riera Alta, 8, 2ª 3ª
08007 – Barcelona
Tel: 93 329 97 48 / 93 324 90 56

Director: Sergio Arteaga
Director Técnico: Federico Pérez
Jefe de Redacción: Francisco Carmona
Redactor: Joan Josep Musarra
Maquetación electrónica: Esther Artero

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Impresión: ROTOGRAPHIK
Depósito Legal: B-33714-99

Impreso en España – Printed in Spain

Sumario

¡Bienvenidos!

Aunque este juego futurista de Rare se hizo esperar bastante, su aparición no nos ha causó ninguna decepción. Tres personajes jugables, toneladas de limo verde que produce alienígenas y una colección de Tribals bonitos y peludos que aguardan a que los rescates.

Sorprendentemente, parece que ha habido quejas de que *JFG* es ¡demasiado grande! No entendemos qué pueden tener contra un juego que ofrece tantas horas de diversión, pero, por si acaso te encallas, hemos preparado una guía que te explica paso a paso lo que tienes que hacer, la localización de todos los Tribals y las armas escondidas que necesitas para completar la misión, además de alguna que otra pista que te ayudará a derrotar a los feroces jefes. También te indicamos algunos sitios a los que tendrás que regresar con otros personajes, así como dónde encontrar los subjuegos.

Bueno, ¿a qué esperas? ¡Sólo tienes que empuñar la Escopeta de Plasma y dar comienzo a la matanza!

Otro título que habíamos esperado con impaciencia era del beat'em up de Nintendo, *Super Smash Bros*. Valía la pena esperar para ver cómo se arrean Mario y sus amigos. Éste es, con mucha diferencia, el mejor beat'em up para N64 aparecido hasta la fecha.

Para ayudaros a aprovecharlo, hemos elaborado una lista de todos los movimientos y combinaciones, pistas para avanzar por la modalidad de juego individual y muchísimos secretos. ¡No pierdas el tiempo y que empiece el combate!

JET FORCE GEMINI

JUNO

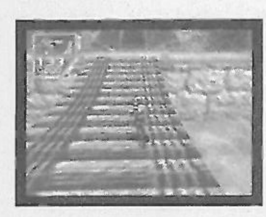
GOLDWOOD: Exterior

● Si hablas con King Jeff, te informará de lo que ocurre en Goldwood.



NOTA:

(Vela) Si te pegas al muro de la derecha en la zona donde reside King Jeff, descubrirás una área secreta. Allí encontrarás un estanque lleno de peces (con un TÓTEM en el fondo) y COMIDA PARA PECES. Y si abres la puerta de Llave Amarilla podrás llevarte unos SHURIKENS.



● Libera al poblado valiéndote del sistema manual de puntería para acabar con todos los Drones. En el camino que conduce hasta allí, encontrarás un práctico recodo en el que puedes cubrirte de los ataques. Recuerda que tienes que dejar que la pistola se recargue entre ataque y ataque, y no olvides nunca la **CAJA DE CAPACIDAD** que te permite transportar más munición.

NOTA:

Aún no puedes entrar en las cabañas, ¡porque la llave de la puerta principal tiene forma de misil! Vuelve aquí cuando hayas conseguido el lanzacohetes.

● Abre la primera puerta de Fuerza Vital y entra en la cueva. Junto a los Tribals, encontrarás una gran caja que contiene la **LLAVE AMARILLA**. Cógele la **LLAVE ROJA** a Magnus y abre la puerta correspondiente. Encontrarás un insecto solitario encargado de una **AMETRALLADORA**.

● Puedes usarla afuera, en el cerrojo, para abrir la siguiente zona del nivel.

GOLDWOOD: Interior

- El ancho claro está abarrotado de soldados hormiga. Los cubre un único francotirador, apostado en la copa del árbol, al lado de una cabaña destruida. Muévete sin cesar y dispara a las hormigas, que tratarán de atacarte por el flanco. Luego, acaba con el francotirador.

- Para acabar con los Drones voladores, ocúltate tras el follaje y derríbales con la Pistola.



NOTA:

Para atravesar el abismo, tendrás que traer aquí a Lupus en una fase posterior del juego.

Tribals

Goldwood

Exterior (7)

1: Primer sendero que conduce al bosque.
2: Dentro de las cabañas del pueblo.
4: En la cámara más grande de la cueva.

Interior (10)

1: Encogido al lado de una caja en el primer pasillo del bosque.
2: Sobre el cobertizo destruido.
4: A punto de ser ejecutado en el claro.
3: Tras las cajas, a la izquierda de la puerta de Fuerza Vital, en el momento del ataque de los Drones aéreos.

FLOYD



Aunque no cuentes con un segundo jugador, el empleo de Floyd es muy sencillo. Enchufa un controlador en el Puerto 2 y sujétalo con la mano izquierda. Maneja el Controlador 1 con la derecha; tienes que sujetar R y dirigir el movimiento con los botones-C. De esta manera, puedes lanzar proyectiles contra el enemigo y, al mismo tiempo, utilizar las Pistolas gemelas de fuego rápido en manos de tu compañero robótico. ¡Muy útil para combatir contra hormigas escudo!

SS ANUBIS: Posición

● Al comienzo, en un rincón, encontrarás cajas apiladas. Utilízalas para trepar y apoderarte de la **ESCOPETA DE PLASMA**. En la misma habitación encontrarás **CAJAS DE CAPACIDAD** (tipo Pistola y Ametralladora), así como un **CONTENEDOR DE GEMAS**. Con la Llave Amarilla, puedes llegar hasta el **ALMACÉN** por la pasarela.

NOTA:

Regresa más adelante con la mochila de propulsión para ascender hasta el PASAJE.

● Cuando te acerques al área de espera, y a tu propia nave, encontrarás una cinta transportadora de dimensiones considerables. Sobre ella verás otro **CONTENEDOR DE GEMAS**, pero tienes que abrirte paso entre los Drones y evitar las minas para llegar hasta él. Si rompes el panel de vidrio y pasas por el boquete, encontrarás un **TÓTEM** al otro lado de la pasarela. Luego llegarás a unos respiraderos repletos de insectos. Dentro de los respiraderos hay **BOMBAS RACIMO**, así como muchos otros objetos que reaparecerán cuando salgas de la habitación y vuelvas a entrar. Luego puedes coger la **CAJA DE CAPACIDAD** en el extremo de la cinta transportadora.

NOTA:

Cuando, en una fase posterior del juego, hayas reconstruido a Floyd, regresa a este sitio y, tras terminar el subjuego, llévate los TAPONES PARA LOS OÍDOS.

● Luego, regresa a la cinta transportadora y entra por la puerta de Fuerza Vital. ¡Sólo así podrás rescatar a **VELA** antes de saltar a tu nave y marcharte a todo gas!

● **CIERRES DE SEGURIDAD:** Hay un total de tres en la habitación de la plataforma móvil (en la pared derecha, en lo alto de la pared opuesta y debajo de la plataforma), otro de camino hasta el Almacén, uno más en la habitación de las seis columnas, otro en lo alto, cerca de la cinta transportadora y el último se encuentra al lado de las celdas.

Tribals

Posición (10)

2: Cerca del gran insecto, en la segunda habitación (al lado de un tonel).
1: Sobre la caja, en la habitación de la plataforma móvil.
7: En las celdas de la prisión.

TAWFRET: Ciénaga

● Deja atrás a los Drones y pídele a King Jeff el **LANZACOHETES**. El sepulcro de la izquierda contiene algunas útiles **GRANADAS**. Agarra la **CAJA DE CAPACIDAD** (Escopeta de Plasma) y entra en la tumba cercana para recoger otras dos **CAJAS DE CAPACIDAD** (Lanzacohetes).

NOTA:

La trampilla de la iglesia abandonada sólo se abre después de que Gimlet te haya proporcionado la palanca.

● Da media vuelta y regresa al pantano. Tienes que utilizar los cohetes contra todos los enemigos que merodeen por allí y abrir la puerta de Fuerza Vital (la verás a la izquierda). Detrás hallarás un **CONTENEDOR DE GEMAS**, de valor incalculable en las siguientes áreas.

TAWFRET: Puente

● Hay dos **CAJAS DE CAPACIDAD** en la aldea de la copa del árbol. Una enfrente de ti (Pistola) otra en el agua (Escopeta).

NOTA:

(Vela) Hay un TÓTEM dentro de un túnel sumergido, bajo las cabañas de la copa del árbol. (Lupus) Gracias a Lupus, puedes volar hasta la cabaña aislada, que contiene un TÓTEM.

● En el lago se baña un numeroso grupo de mutantes interesado en hincarte el diente. Mejor que cambies a Escopeta de Plasma y, sin dejar de correr por la orilla, los acribilles con disparos a plena potencia. Puedes abastecerte con la munición que ellos suelten. Trepa al árbol, coge los pantalones y dirígete a la siguiente área del pantano.

NOTA:

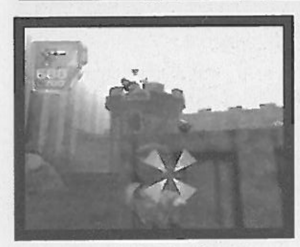
(Vela) Hay una PIEZA DE NAVE oculta bajo el árbol donde has encontrado los pantalones de Gimlet.

● Coge una **CAJA DE CAPACIDAD** (Pistola) y un **COMPONENTE DE ROBOT** en la esquina de la pared. Luego tienes que entrar por la puerta grande, devolverle los pantalones a Gimlet y recibir la **PALANCA** como recompensa por tu buena conducta. Una vez hayas salido, entra por el pasaje de la izquierda, donde encontrarás un **RIFLE FRANCOTIRADOR**. Sal, sube al tejado y baja por la chimenea.

● Ve a la izquierda, destruye el ataúd y pasa arrastrándote por el angosto pasaje. Encontrarás dos **CAJAS DE CAPACIDAD (RIFLE FRANCOTIRADOR** y Misiles Busca). Tras la siguiente serie de ataúdes,

verás unas **MINAS DE CONTROL REMOTO** y un segundo **COMPONENTE DE ROBOT.** Luego tienes que escapar al exterior y a la torre donde se encuentra Floyd. Revienta la puerta con el Lanzacohetes y recoge las **BENGALAS.** Abre la trampilla y busca el tercer y último **COMPONENTE DE ROBOT** con el que puedes reparar a Floyd.

TAWFRET: Castillo



● Guarda de inmediato el juego y luego ocúltate enseguida tras las cajas amontonadas. Usa los cohetes para acabar con los mutantes sentados en lo alto de las torres, y luego ametralla a los Droides voladores. Para acabar, utiliza el **RIFLE FRANCOTIRADOR** contra los bichos de las almenas y haz acopio de munición antes de cruzar la puerta de Fuerza Vital.

● A partir de aquí, sólo tienes que abrirte paso entre las legiones de villanos. Utiliza la artillería pesada contra las molestas hormigas escudo y pídele ayuda a Floyd cuando quieras conservar la munición. ¡Antes de encontrar al jefe, puedes aprovisionarte de gran cantidad de armas, y, créenos, las vas a necesitar!

Tribals

Tawfret

Ciénaga (10)

2: Tras la puerta de Fuerza Vital, en el pantano (mira a la derecha).
1: En lo alto de la iglesia en ruinas.
2: Dentro de una tumba.
5: Bajo la trampilla de la iglesia.

Puente (12)

4: Cuando subas a la aldea de la copa del árbol.
1: Tras la puerta, en la sección de Floyd.
1: Bajo la trampilla, en la torre de Floyd.
2: Bajo la chimenea.
2: Lanza Bengalas dentro de la torre de Floyd para hallar el camino hasta arriba.
2: Frente a los ataúdes segundo y tercero.

Castillo (6)

1: Al extremo de la sala de columnas.
1: En el agua, cerca de las columnas.
2: Oculto en un hoyo pequeño, cerca de dos francotiradores.
2: Frente a la puerta de Fuerza Vital que lleva hasta el jefe.

JEFE



● Evitar a los murciélagos es muy fácil: sólo tienes que andar de lado. Cuando el jefe se levante sobre las patas traseras, el ataque de fuego será inminente, pero puedes esquivar las llamas con un simple salto, siempre que calcules bien el tiempo. Saca el Lanzacohetes y apunta a uno de sus colmillos. Sólo le podrás hacer daño al jefe cuando los clavos que le sirven de caninos centelleen. Cárgate los dos.

● Ten cuidado con las antenas, y vigila cuál de las dos se carga. Dispárale cohetes al instante y refúgiate tras una de las columnas para evitar la explosión. Destruye las dos.

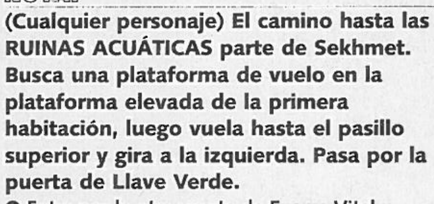
● Si se te acaba la reserva de cohetes, la Escopeta de Plasma también te servirá. Esquiva los ataques de fuego y procura esconderte tras una columna cuando se cargue para un ataque eléctrico. Si aciertas unos cuantos disparos en el pecho de la bestia, le darás muerte.



CRUCERO SEKHMET

● Roba las **GRANADAS** y una **CAJA DE CAPACIDAD** para tu Pistola en el cofre que se encuentra al principio. Luego, entra en la habitación siguiente. Licua a todos los Drones y entra por la puerta de Fuerza Vital de la izquierda. Hallarás un **CONTENEDOR DE GEMAS** y la **AMETRALLADORA.**





(Cualquier personaje) El camino hasta las RUINAS ACUÁTICAS parte de Sekhmet. Busca una plataforma de vuelo en la plataforma elevada de la primera habitación, luego vuela hasta el pasillo superior y gira a la izquierda. Pasa por la puerta de Llave Verde.

● Entra por la otra puerta de Fuerza Vital y dispara al cerrojo con la Ametralladora para poder llegar hasta Fishface. Pídele la **LLAVE ROJA.**

NOTA:

(Cualquier personaje) Si abres la Puerta Magenta, encontrarás un TÓTEM y una PIEZA DE NAVE.

● Sigue abriéndote paso entre los Drones de Mizar. Si avanzas por las precarias pasarelas, te encontrarás con un segundo enjambre de Drones en una sala circular. Acaba con ellos y rompe el cristal de la habitación adyacente. Encontrarás la **LLAVE VERDE** y una **CAJA DE CAPACIDAD** (Ametralladora). Recuerda que puedes volver al área anterior para abastecerte de la munición que se rematerializa.

NOTA:

(Lupus) En el extremo superior de la pasarela en espiral se encuentra un TÓTEM (tienes que haberlo visto ya al abrirse la puerta de Fuerza Vital). Manda a Lupus a buscarlo.



Sekhmet

Crucero (15)

4: Al lado de las cajas, en la habitación del comienzo.

2: En el corredor que lleva a Ruinas Acuáticas (utiliza la plataforma de fuel y ve a la derecha).

4: En las tres pasarelas tortuosas.

3: Justo encima del cofre de la Llave Verde (rompe los paneles de cristal que están encima y utiliza la plataforma de vuelo).

2: Haz que Juno se arroje a la lava y vaya por el túnel.

CERULEAN: Dunas

● Encontrarás dos **CAJAS DE CAPACIDAD** (Pistola y Ametralladora) al lado de la plataforma de vuelo, así como un lingote de **ORO** que necesitarás más adelante. Arroja granadas a las hormigas escudo para abrir la puerta de Fuerza Vital que se encuentra a la derecha y explora esa área en busca de una segunda pieza de **ORO**. Ve a la izquierda y toma la tercera y última pieza del extremo superior de una cañería, y vuelve a toda prisa a la otra puerta de Fuerza Vital. Debes pagar por el **LANZACOHETES**, pero el **CONTENEDOR DE GEMAS** puedes robarlo.

● Sigue adelante, luchando contra las hormigas escudo con tu juguete nuevo (lleva mucha munición), y entra en la cueva. Rescata a los Tribals, toma la **LLAVE AMARILLA** y activa el **TÓTEM**. Derrota a los Drones en el área siguiente y sigue avanzando en sentido horario, a lo largo del muro. Explora todas las habitaciones. Encontrarás los **MISILES BUSCA**, un **CONTENEDOR DE GEMAS** y, tras la rejilla de la Llave Verde, una **CAJA DE CAPACIDAD** (Pistola).

● En los túneles angostos, es mejor que apuntes manualmente para acabar con los Drones y guardes los cohetes para enemigos más grandes.

Encontrarás un buen número de objetos Gemini que restauran la plena salud, pero, si crees que tu nivel de energía ha bajado demasiado, dispara a los gusanos del techo y hazte con una gema.

Tribals

Cerulean

Dunas (8)

6: En la cueva, tras pasar por el campo (área nueva).

2: Detrás de tu nave, al final.

ICHOR: Base Militar

● Quédate cerca de tu nave y deja que las hormigas se te acerquen. Una vez en la base, masacra a las hormigas desde tierra, pero que no se te ocurra salir a descubierto: hay algunos francotiradores en lo alto. Una vez hayas neutralizado la fuerza de tierra, salta en línea vertical y dispara contra los francotiradores. Con un salto puedes llegar a la pasarela elevada que se encuentra fuera de la base. Al otro lado de la puerta hallarás un **RIFLE FRANCOTIRADOR** y **BENGALAS**. Tras cruzar la primera puerta, verás paneles de cristal a la izquierda. Rompe uno y entra en el respiradero. Encontrarás **BOMBAS RACIMO** más un subjuego para Floyd (con el que podrás ganar una **FICHA PARA MÁQUINA DE JUEGO**).

NOTA:

(Juno) Cuando llegues al área de plataformas de movimiento rápido con plataforma de despegue, vuela hasta la entrada del túnel que se encuentra en lo alto. Entonces, atraviesa la lava y activa el TÓTEM.





En la misma habitación, elévate con la mochila de propulsión hasta la cañería, por encima de la puerta. Si buscas, encontrarás una PIEZA DE NAVE.

● Sigue luchando contra el enemigo. Aprovecha a fondo las armas y municiones disponibles, hasta que llegues a las plataformas móviles. Luego, desciende y adueñate de una **CAJA DE CAPACIDAD** (misiles busca) oculta justo debajo, y vuelve a subir. El puzzle consiste en que... al pisar la plataforma de vuelo, puedes mover la plataforma que a su vez le corresponde. Pero acuérdate de saltar enseguida para compensar el leve retraso del personaje. Y mantén siempre a la vista la plataforma que quieres mover, accionando la cámara que

queda a tus espaldas en la modalidad de puntería. Puedes recoger la **CAJA DE CAPACIDAD** (granadas) y, si activas la consola, tu salud y munición subirán al nivel máximo.

- Lucha con los Drones que te impiden llegar al depósito de armas. Cuando estés en el puente, atrae a las hormigas hacia ti. Tratarán de ocultarse tras las cajas, pero, si intentas seguirlas hasta allí para seguir luchando, la artillería pesada que dispara al lado del río te hará trizas. Una vez hayan caído todos los Drones, pasa corriendo por el puente y no te detengas hasta encontrar los escalones gigantes que llevan al depósito. Úsalos para cubrirte, dispara contra tus enemigos voladores y entra en el edificio. Una vez te hayas equipado, guarda el juego.

¡JEFE!

- Puedes esquivar fácilmente a los bichos explosivos que caen desde arriba. Recuerda que sólo son peligrosos cuando explotan, así que, cuando abran los brazos, échate a un lado. Reviéntales las garras con la Escopeta de Plasma (dispara al que esté a punto de atacar), pero recuerda que la explosión puede ser muy peligrosa.
- Una vez hayas destruido las dos garras, sigue moviéndote para evitar a los bichos y dispárales a los hombros (no están blindados). Arroja cohetes cuando se pongan de lado y luego anda tú de lado para que les sea más difícil dispararte en respuesta.
- Una vez les destroces el blindaje, tienes que seguir moviéndote por la plataforma y disparando mientras él vuela por la pantalla. Puedes matarlo con pocos disparos.

Tribal

Ichor

Base Militar (16)

4: En la segunda habitación (tras los paneles de cristal).
1: Esquina de la habitación, con francotiradores y hormigas escudo.
1: En lo alto de la misma habitación (utiliza la plataforma de vuelo).
1: Sobre la puerta de la misma habitación (utiliza la plataforma de vuelo).
2: Puerta opuesta, en la sala de pistones (manda a Lupus).
3. Rincón de la sala de baldosas coloreadas (mira a la izquierda).
2: Esquina de la sala de plataformas en vaivén.
1: En lo alto de la misma sala de plataformas.
1: Sobre la puerta de la misma sala de plataformas.

LUPUS

TRANSPORTE SPAWNSHIP

● Abre los dos cofres y encontrarás una **AMETRALLADORA** y una **ESCOPETA DE PLASMA**, así como un **CONTENEDOR DE GEMAS**. Sube al ascensor para ir a buscar dos **CAJAS DE CAPACIDAD** (Pistola y Ametralladora).

NOTA:

(Vela) En la primera habitación del piso superior, zambúllete y pasa nadando por la puerta sumergida. Hallarás un PARALIZADOR.

● Sigue avanzando por la nave, por entre los travesaños y cañerías (si te caes, tendrás que volver al principio), y lucha con las hormigas por las vigas. Pasa por la puerta de Fuerza Vital y decapita al instante con unos cohetes al guardia que tiene la **LLAVE ROJA**.

● Deshaz el camino y entra por la puerta adyacente. Te asaltarán unos pocos Drones, pero no son rival para tu ametralladora. Una vez hayan caído al suelo, abre la puerta y muévete por entre las cañerías. Cuando veas a las hormigas francotiradoras verdes, salta al suelo y rescata a los Tribals del Drone. Luego abate a los francotiradores y, con tus garras jet, vuela por una de las cañerías. Al otro lado encontrarás el **RIFLE FRANCOTIRADOR** y la **LLAVE AMARILLA**.

● A partir de aquí, sólo tienes que acabar con unos pocos malvados y montar en la nave para ir al planeta siguiente.

NOTA:

(Juno) Una PIEZA DE NAVE te aguarda al extremo de un corredor de la planta baja, en la habitación de lava. Sin salir de esta sección de lava, hallarás un PARALIZADOR escondido en una puerta, en la sección central de la pasarela.



Spawnship

Transporte (15)

1: Cerca de la puerta de entrada a la habitación de plataformas móviles.
1: Encima de la segunda puerta de Llave Roja.
3: Dentro de las habitaciones de planta baja inundadas (mira abajo en la segunda área).
4: Tras la puerta de Llave Verde, en el extremo superior de la escalera.
3: En la habitación donde hay francotiradores en las cañerías, baja de un salto.
2: Sobre la puerta de la habitación del Paralizador de Vela.
1: Encima del cofre, en la misma habitación (utiliza la plataforma de vuelo).

RITH ESSA: Acantilado

● Nada más empezar encontrarás una **CAJA DE CAPACIDAD** para la Ametralladora y, si sigues el camino en el área siguiente, podrás adueñarte de un **CONTENEDOR DE GEMAS** y una **CAJA DE CAPACIDAD** (Pistola). La puerta que se oculta tras el salto de agua es el acceso a unos **MISILES BUSCA.**

● Una vez en el área siguiente, tienes que sacar un **LANZACOHETES** del cofre que se encuentra al lado del agua. Pasa volando por la puerta de la derecha, esquiva a Flopsy y busca objetos interesantes en su caseta. Ve a ver a su dueño y luego sal afuera y coge el **CONTENEDOR DE GEMAS** que hallarás sobre la caseta. Finalmente, tienes que coger las **BOMBAS RACIMO** de la puerta de entrada y marcharte a Interior.

NOTA:

(Vela) Entrégale al dueño de Flopsy la Revista Especializada (hallada en Eschebone) y así tendrás acceso a las Minas. Por otra parte, la puerta de llave azul está en el camino hacia Subida.



RITH ESSA: Interior

● La manera más efectiva de jugar en este nivel consiste en ver enemigos ocultos detrás de todas las esquinas. Es mejor que dispares con puntería manual y que tu Ametralladora no descanse ni un solo momento. Emplea la pistola para derribar Drones desde lejos y conserva toda la munición que puedas. Te encontrarás con un par de enemigos más duros, pero seguramente un par de cohetes te permitirán llegar sin problemas a la nave.



Rith Essa

Acantilado (8)

2: La primera habitación que se encuentra tras la puerta azul.
2: Dentro de la caverna que la sigue.
2: Al extremo del túnel de la puerta azul.
2: Vigilado por insectos gigantes en una pasarela al aire libre.

Interior (4)

1: A tu derecha, cuando entras.
1: A la izquierda, dentro de la cueva.
1: En el estante de las monedas.
1: Cerca de la salida.

ESCHEBONE: Aproximación



● Para derrotar a los Drones gemelos, rodea la lava y acribilla al primero con la ametralladora. Si no dejas de moverte, su compañero saltará frente a ti. Recoge la **CAJA DE CAPACIDAD** (Lanzacohetes) y, al llegar al área siguiente, dispara a los Drones y aduéñate sin peligro alguno de un **CONTENEDOR DE GEMAS** y de dos **CAJAS DE CAPACIDAD** (Ametralladora y Pistola).

● Si buscas en los alrededores de la pasarela que conduce a la boca gigante, encontrarás **GRANADAS**. Prepárate para arrojarlas con destreza. Ponte detrás de la caja de granadas y, cuando la lengua baje, échale uno de los explosivos por la garganta. Si apuntas con el cursor a lo más alto de la boca, la maniobra te saldrá bien. Una vez acabes con la criatura (y su lengua se transforme en un práctico puente), cárgate de granadas y entra...

ESCHEBONE: Tórax

● Coge las **CAJAS DE CAPACIDAD** del principio (para tu Pistola, Granadas y Bombas Racimo) y aprovisiónate en la consola que queda a la izquierda (a través de las costillas). En esta parte del nivel, buena parte de las áreas te dejan espacio suficiente para disparar. Mejor que utilices la Pistola y conserves la munición de la Ametralladora.

NOTA:

Para llegar al CORTEX, sal del cuerpo por la derecha y destruye la puerta. Carga la mochila de propulsión con unas cuantas unidades del indispensable fuel y despega. Es el momento de que te deslices por la columna vertebral y llegues hasta el cerebro.

● Divisarás un **CONTENEDOR DE GEMAS** sobre una roca rodeada de agua. Tendrás que luchar con muchos enemigos hasta que puedas llevártelo sin peligro. Cambia a modalidad de puntería y acércate a abrir la rejilla de Fuerza Vital, arrójale unas cuantas descargas de Ametralladora al enemigo que está en tierra y márchate.



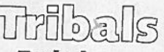
● Una vez no queden enemigos en tierra, ponte a cubierto tras una roca y dispara contra el batallón aéreo antes de que les lleguen refuerzos por el túnel.

NOTA:

Vuelve aquí con Vela y nada por los túneles sumergidos para encontrar la LLAVE AZUL.

NOTA:

Recuerda que, después de matar a los dos jefes, tienes que recoger la CAJA DE CAPACIDAD para las granadas. ¡No te olvides!



Eschebone

Aproximación (6)

6: En las primeras áreas.

Tórax (12)

2: Sobre las columnas de piedra (baja desde fuera).
2: En una sala grande con un géiser en su centro.
2: Primera desviación a la izquierda en el túnel sumergido.
2: A la izquierda en el siguiente cruce sumergido.
2: En la habitación iluminada, en el siguiente cruce sumergido.
2: En el suelo, bajo la Llave Magenta.

¡JEFE!

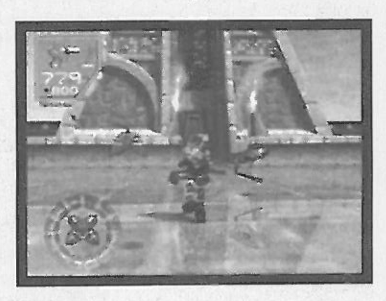
● Uno de los jefes saltará a tierra para hacerte frente y disparar unas cuantas rondas. Justo antes de que dispare, arrójale un cohete. Muévete sin cesar y, cuando salte a un lado del campo de batalla, ocúltate tras el búnker. Al no poder utilizar la ametralladora, te arrojará rocas con la otra mano. Espera a que levante el brazo por encima de la cabeza y dispárale un cohete. Como su compañero tomará el relevo, repite la misma táctica y también lo dejarás tullido.

● Cambia a Ametralladora y dispárale a la cola cuando trate de atacarte (tienes que darle muy fuerte para que no te golpee). Utiliza la Pistola para apuntar cuando salte a un lado y repite luego la operación con el otro jefe.

● Su último asalto consistirá en vomitarte una avalancha de roca. Apunta el Lanzacohetes a la cabeza del primer jefe y, cuando la eche para atrás, dispárale unos pocos proyectiles. El momento de vulnerabilidad no dura mucho, por lo que tienes que sacarle provecho. Muévete en todo momento para evitar los ataques de su compañero y acaba con éste último de la misma manera.

● Una vez los hayas derrotado, vuelve sobre tus pasos y aprovisiónate de armas y salud. Luego, vuela hasta el reducido pasaje que lleva a tu nave. También encontrarás una **CAJA DE CAPACIDAD** en la cercanía. ¡Pobre recompensa por tu gran victoria!

● Tienes que correr sobre baldosas pulimentadas y brillantes hasta llegar al vestíbulo. Dentro, hallarás dos habitaciones que contienen cajas y armas y, además, están abarrotadas de insectos. Busca la segunda antorcha de la izquierda y lánzate sobre ella. Entrarás en un pasadizo secreto.



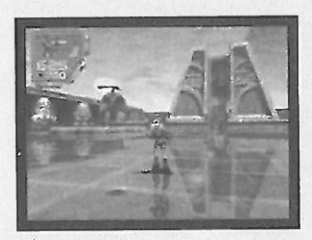
● Te encuentras con un laberinto. Pasa salir, tienes que ir a la izquierda y pasar por la puerta que se halle a la derecha de la primera que veas. Entrarás en la habitación de lava, pero, si quieres encontrar a todos los Tribals, no queda más remedio que explorarla a fondo. Dispara al guardia de la derecha y métete por el agujero para encontrar el **TÓTEM**.

● En el área siguiente, ve siempre a la derecha, y así encontrarás el subjuego de Floyd. Tu objetivo es coleccionar todos los objetos de cristal con poder. Agarra los que encuentres en los aros giratorios que ocupan el centro del área, y luego busca a la izquierda una pared lisa con dos oquedades: el segundo lote de objetos de cristal se encuentra en el hueco superior. Luego, mira a la izquierda y vuela hasta la esquina, donde te adueñarás de los pocos cristales que quedan. Baja por el pasadizo y úsalos para traer la pirámide dentro del área. Entra y...



Lobby (14)

5: En dos habitaciones del vestíbulo.
5: Dos habitaciones a la derecha después de caer la antorcha.
2: Habitación a la izquierda, después de que caiga.
2: En una esquina de la habitación de la lava.



VELA

● Pasa corriendo por el vestíbulo, pero no entres. Mejor que te zambullas por la puerta sumergida de la derecha. Coge la **CAJA DE CAPACIDAD**, nada a la derecha y, tras dejar atrás a los peces, encontrarás la salida.

● Coge las dos **CAJAS DE CAPACIDAD** (las dos son Granadas) y atraviesa el salto de agua. Así termina esta fase del juego. Juno ha traído ya la pirámide, así que tienes que encontrar la puerta de Vela y entrar. Antes de cambiar a Lupus, puedes contemplar una breve escena predeterminada.

Tribals

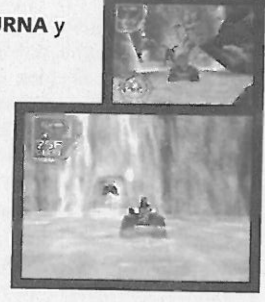
Flume (6)

4: En la habitación que sigue al laberinto sumergido.
2: En lo más alto de la habitación siguiente.



LUPUS

● Sigue avanzando y, cuando la pared se levante para dejarte pasar, quédate allí donde estés y dispara contra los Drones aéreos (si tienes a Floyd contigo, que lo haga él). También hay cuatro grandes insectos ocultos tras las columnas, por lo que tienes que estar preparado. Empieza con dos que estén en el mismo lado de la habitación y luego sigue con los otros dos.



● Toma los **ANTEOJOS DE VISIÓN NOCTURNA** y utilízalos en el área siguiente para matar a las hormigas soldado que tratan de emboscarte. Los anteojos seguirán funcionando hasta que te marches de aquí, así que puedes tomártelo con calma. Busca la columna de piedra y salta sobre ella.

● Cuando saltes sobre el abismo, empieza por un salto vertical, para ganar cierta altura. Así conseguirás llegar al otro lado. Trepa hasta arriba, recoge las tres **CAJAS DE CAPACIDAD** (las tres para Granadas) y entra en la pirámide.



Chasm (10)

2: Nada más empezar.
4: En una pequeña oquedad del laberinto a oscuras (con municiones).
1: En el exterior, detrás de ti.
1: En el pequeño agujero, tras el salto de agua.
2: Arriba, en la salida, mirando a la derecha.

MIZAR



● En este enfrentamiento, tienes que dirigir a Lupus. Escoge el Lanzacohetes y dispárale a la cara cuando quede al descubierto. Después del primer impacto, se la cubrirá con las manos. Espera a que baje la guardia y dispárale de nuevo. Acribíllale, esquiva sus ataques, y, al cabo de unos pocos impactos, caerá. Por supuesto, aún no lo habrás vencido. Partirá hacia el espacio, sin que puedas hacer nada por impedirlo. Entonces, Jeff te dará una armadura actualizada, con mochila de propulsión y otros artilugios. ¡Es hora de que empiece la cacería de Tribals!

ESCHEBONE: Cortex

CÓMO LLEGAR...

Vuela hasta la entrada y pasa por entre las costillas del Tórax mediante la plataforma de fuel que se encuentra tras la puerta sellada.

● Llévate la **CAJA DE CAPACIDAD** (Rifle Francotirador) y camina por el sendero de la derecha, donde puedes rescatar a unos pocos Tribals. Para superar la barrera eléctrica, basta con que te quedes quieto y esperes a que desaparezca un momento para pasar corriendo. En la siguiente bifurcación, debes tomar el camino de la derecha. Destroza los paneles de cristal con la Pistola y, cuando los senderos vuelvan a cruzarse, vuelve atrás por el de la izquierda para rescatar a los Tribals que aún quedan.

● La **PIEZA DE NAVE** está alojada en una roca, en lo alto de esta sala. Prepárate para dar unos cuantos saltitos de plataforma en plataforma al viejo estilo. Como evitar las descargas eléctricas no es nada fácil, te sugerimos que las ignores y aceptes los daños. Tu armadura los resistirá en buena medida y, además, hay bastantes objetos de cristal Gemini desparramados por la sala. Salta de plataforma en plataforma y mira en derredor continuamente, para asegurarte de que no das ningún paso en falso. Coge la pieza y márchate.



Cortex (5)

5: Dentro del túnel que lleva al cerebro.

SS ANUBIS: Almacén

CÓMO LLEGAR...

Trepa a las cajas que se encuentran al inicio del SS Anubis y abre la puerta de Llave Amarilla, a la que sigue la puerta de Fuerza Vital del área siguiente.

- Dispara en torno a las cajas, despacito y con cuidado, hasta que no veas a nadie con vida. Ten cuidado con los disparos que vienen desde arriba y cúbrete tras las cajas.
- La primera puerta que encontrarás te lleva a tu nave. Pasa de largo y busca la siguiente. Entonces, ponte la pistola, entra y dispara al Drone antes de que pueda matar a ninguno de los Tribals. Luego, ve a tu nave, libera a todos los cautivos y despega con rumbo a **PEAK WALKWAY.**



Almacén (14)

5: Detrás de la última puerta, al final del Almacén.

9: Ocultos cerca de tu nave.

SS ANUBIS: Pasaje

CÓMO LLEGAR...

Tienes que volar con la mochila de propulsión desde la pasarela, al inicio del SS Anubis.

- Corre por los pasadizos y aduéñate de la **CAJA DE CAPACIDAD** (Rifle Francotirador). Carga la mochila de propulsión en la plataforma de fuel y no despegues hasta que se haya llenado por completo. Así tendrás buenas posibilidades de llegar a tu destino. Y recuerda que algunas de las plataformas sólo te dan el fuel necesario para llegar a la plataforma o galería siguiente.
- En el Pasaje se ocultan numerosos francotiradores, así como Drones aéreos que te harán la vida muy difícil, puesto que no tienes suficiente capacidad de maniobra para luchar contra ellos sin sufrir ningún daño. Cambia a Ametralladora en todas las plataformas adonde llegues y mira a lo alto por si se acercan más Drones. Contra los francotiradores puedes emplear la siempre fiable Pistola. Hará muy bien el trabajo.
- En la habitación que se encuentra al otro extremo del estanque hay algunos Tribals encerrados. En la habitación de la derecha se esconde Midge. Pídele otra **PIEZA DE NAVE.**

Tribals

Pasaje (8)

2: A la derecha de la electricidad, tras una puerta secreta.

6: Al otro extremo del enorme estanque y en las plataformas circulares.

PEAK WALKWAY

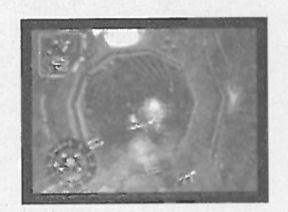


CÓMO LLEGAR...

Superando el Almacén.

● Tienes que correr por un sendero largo y tortuoso hasta llegar al edificio. Detente ante las cajas. Una pequeña fuerza defensiva de hormigas soldado aparecerá por las esquinas del edificio y se apostará detrás de las cajas. Utiliza las Pistolas gemelas de Floyd para eliminarlas y retrocede, al mismo tiempo, por el camino hasta quedarte a una distancia prudencial. Luego, desplázate con la mochila de propulsión por el exterior del edificio para rescatar a los Tribals. También hallarás un **TÓTEM** en lo alto. Puedes activarlo.

● Llévate los **MISILES BUSCA** del cofre y, si tu estado de salud es precario, utiliza la consola para recuperar puntos. Baja por la trampilla, sube al ascensor, desciende hasta el túnel subterráneo y no temas disparar unos pocos misiles para neutralizar a las molestas hormigas escudo. ¡Pero ten cuidado de no herir a los Tribals! Una vez los tengas, vuelve atrás y aprovisiónate de salud y munición antes de regresar a la nave.



Tribals

Peak Walkway

Peak (6)

4: En el exterior, en torno al edificio.

2: En el túnel, bajo la trampilla.

ICHOR: Perímetro



CÓMO LLEGAR...

Dentro de la base, abre la puerta de Llave Azul.

- Acaba con los Drones que encontrarás en lo alto de la pared derecha y apodérate de la **CAJA DE CAPACIDAD** de la izquierda. Una vez dentro del edificio, usa el Rifle Francotirador y mata a las pocas hormigas soldado que están afuera. Recarga munición y abre la puerta de Fuerza Vital.
- No utilices el Rifle Francotirador para derribar a las hormigas escudo apostadas en lo alto. Es mejor que Floyd las acribille con las Pistolas gemelas y se vuelva luego contra las fuerzas de tierra. Llévate las tres **CAJAS DE CAPACIDAD** y luego, con la mochila de propulsión, ve volando a rescatar a dos Tribals por el pequeño respiradero de la izquierda. Emplea la Pistola contra los emboscados que te aguardan y dispárales de uno en uno para no alertar a sus compañeros. A la izquierda tienes la puerta que conduce al Big Bug Fun Club, pero a la derecha hay Tribals que te necesitan.
- Para entrar en el club, tendrás que recurrir a un plan muy astuto. Pisa la plataforma de transformación para convertirte en Drone. Así podrás engañar a los gorilas de la entrada. Tienes que pasar por la puerta lateral. Juega con la primera máquina y pon en marcha la segunda con la Ficha de la Máquina de Juego que cogiste en la Base Militar. Así podrás probarla también. Tu objetivo consiste en ganar la carrera. Sácale el máximo rendimiento a los reforzadores y las manchas de aceite.
- Una vez hayas terminado, llévate a los dos Tribals que sirven en la barra y huye corriendo hacia la puerta. Una vez hayas salido, informa al establecimiento de lo que opinas de su negocio. Asegúrate de recobrar tu aspecto normal antes de irte.

Tribals

Perímetro (8)

1: En el rincón de la habitación, con las hormigas escudo.
1: En el rincón opuesto de la misma habitación.
2: Sube con la mochila de propulsión hasta el respiradero de la misma habitación (en la pared izquierda).
2: Frente a las torretas de artillería, en la misma zona.
2: Al lado del camarero del Big Bug Fun Club.

GOLDWOOD: Rim

LUPUS



CÓMO LLEGAR...

Tienes que disparar a los Drones antes de llegar al final de Interior, para abrir la puerta de Fuerza Vital que se encuentra al otro lado del abismo. Luego, sólo tienes que volar hasta allí.

● Para abrir la puerta, mata a los Drones aéreos y hormigas escudo. Luego, busca otros enemigos. Si tienes a Floyd, mándalo a luchar con las hormigas escudo en el pasillo (procura que los toneles hagan parte del trabajo) y luego agarra a los dos Tribals del camino izquierdo.
● En la siguiente área, un grupo de Drones salta del nivel superior con la intención de atacarte. Esquiva sus disparos, responde con fuego propio y no permitas que se te pongan al lado. Las hormigas escudo tienen la mala costumbre de mandar a una del grupo para distraerte. En cuanto desvíes la mirada, las otras caerán sobre ti. Cuando llegues a los escalones, asegúrate de que no haya quedado ningún soldado a tu espalda y dispara desde lejos contra los Drones. Hallarás otro Drone en una roca, sobre la entrada a la habitación. Salta de roca en roca hasta que llegues al otro extremo de la sala. Sube volando hasta la puerta de Fuerza Vital, que está abierta. Dentro encontrarás un **PARALIZADOR** con otros dos Tribals.
Sal de la habitación y sigue adelante por la cueva. El camino de la derecha conduce hasta una habitación repleta de barriles explosivos, pero no dispares; encontrarás un Tribal llorando en medio de la sala. Deja que los enemigos te sigan hasta afuera y liquídalos sin el peligro de los explosivos.
● Al salir, recoge la **CAJA DE CAPACIDAD** para el Rifle Francotirador y sigue adelante por la cornisa, muy lentamente. Cúbrete del fuego enemigo tras las cajas y retrocede oportunamente para que los Drones salgan a descubierto. El camino es largo. Si la insistencia de los ataques te deja sin energías, puedes regresar a la cueva, vacía ya de insectos, y recobrar la salud. Abre la puerta al otro extremo, saca la **CAJA DE CAPACIDAD** (Ametralladora) y ábrete paso hasta la nave.





Goldwood: Rim (11)

1: Mira a la izquierda tras la primera puerta de Fuerza Vital.
2: Ve a la izquierda después de que las hormigas salten a tierra.
1: En la parte alta, cerca de los escalones.
2: Al otro lado de la puerta de Fuerza Vital, cerca de los escalones.
1: Cuando llegues a los postes blancos, vuela al otro lado con la mochila de propulsión.
1: En la habitación de los barriles.
2: En la cámara que se encuentra más a la izquierda, tras la sección exterior.
1: Cerca del final, en los escalones.

GEM QUARRY

CÓMO LLEGAR...

Vuela con la nave de Lupus desde el final de Goldwood: Rim.

● En este nivel tienes que ayudar a los Tribals a evitar la destrucción de su planeta. Rescata a cinco que se encuentran en el área de inicio, cerca de la nave. Dentro de una de las cabañas encontrarás una consola que te provee de salud y municiones, pero es mejor aguardar hasta que hayas hecho un par de pasadas con la ametralladora por el área siguiente. Magnus se encuentra también dentro de una de las cabañas, pero sólo te cederá su pieza de nave cuando hayas salvado el planeta.

● Los Tribals extraen las gemas y las arrojan frente al poderoso vacío situado enfrente del generador. Entonces, las joyas generan una fuerza de energía que permite a la unidad proyectar su rayo al espacio. Introduce las gemas dentro del generador. Cambia a ametralladora y aguarda debajo de la mina. Cuando las gemas verdes bajen rodando, empújalas con un disparo hasta la máquina giratoria, donde el vacío las succionará. Repite esta operación y, al final, aparecerá una secuencia en la que los asteroides son destrozados. Entonces puedes ir a pedirle la **PIEZA DE NAVE** a Magnus.

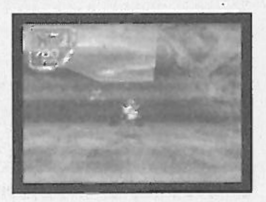


Gem Quarry

Landing (5)

2: Al inicio, justo delante de ti.
1: Andando con una linterna.
2: A la izquierda de la puerta.

GOLDWOOD: Pabellón



VELA

CÓMO LLEGAR...

Tienes que ir nadando por una cueva sumergida desde el final de Goldwood: Exterior.

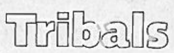
● Toma la **CAJA DE CAPACIDAD** (Ametralladora) de la izquierda de la caverna y las otras dos que encontrarás más adelante (ambas: Granadas). Hay otra **CAJA DE CAPACIDAD** en una habitación de la derecha que te permitirá llevar Bombas Racimo. En esa misma habitación hay una consola que te arma hasta los dientes. Enfrente (al otro extremo del puente) hallarás otras tres cajas, destinadas en este caso al Lanzacohetes. Puedes imaginar que, si te ofrecen tanta munición, es porque no te espera nada bueno...

● El área siguiente está abarrotada de villanos. Primero te encuentras un grupo de hormigas escudo, pero puedes escapar fácilmente si las esquivas en la puerta y les mandas a tu fiel Floyd para que acribille con las Pistolas gemelas sus corazones malignos.

● En el extremo derecho de esta zona (tras la puerta de Fuerza Vital) hay una cueva muy vigilada. Y tú ya sabes que todo recinto muy vigilado oculta algo interesante. Derriba a los insectos más grandes con los Cohetes y abre la puerta de Fuerza Vital. Cuando lo hagas, te atacará el enjambre de Drones aéreos más numeroso de todo el juego. Por fortuna, los refuerzos de invencibilidad desparramados en el suelo te protegerán. Si quieres rescatar a los Tribals que se encuentran sobre los pilares de piedra, tienes que moverte con rapidez extrema: las columnas se hundirán tan pronto como las pises. Si no lo consigues, sal y vuelve a entrar. Tal vez hayan reaparecido.

● Regresa al área principal, cruza la puerta de Fuerza Vital y busca un camino largo y tortuoso a la izquierda. Derriba a los guardias para abrir la puerta y anda lentamente por la cornisa hasta encontrar una **PIEZA DE NAVE** detrás de otra puerta.

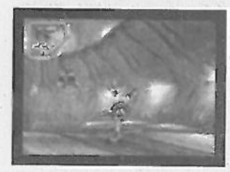
Retrocede, pero esta vez hacia la derecha. Llegarás a una aldea. Ahí encontrarás a un puñado de Tribals que necesitan tu ayuda. Acuérdate de ellos antes de trepar a la nave y desaparecer en el espacio.



Goldwood: Pabellón (15)

4: En la habitación de la izquierda, cerca del inicio.
3: De pie sobre las plataformas que se hunden, detrás del enjambre robótico.
2: En la habitación, con la Pieza de Nave.
6: En cabañas, antes de la salida.

SPACESTATION



CÓMO LLEGAR...

Tienes que terminar Goldwood: Pabellón

● Sal, date la vuelta y salta abajo. Trepa por las cajas hasta que tropieces con el **LANZALLAMAS**. Esta arma es de corto alcance y consume muchísimo fuel, pero, si logras pegarle fuego a uno de los Drones, te vas a reír. Pero ten cuidado: si te tocan mientras aún están ardiendo, tú mismo saldrás chamuscado. La munición para Lanzallamas escasea, pero algunos Tribals te la pueden proporcionar. Algunos de los que se esconden en pasajes oscuros (como en la casa de Gimlet, en Tawfret) llevan linternas y, si les obligas a soltarlas con un pistoletazo, puedes cargar el fuel en el Lanzallamas. ¡Pero ten cuidado de no matar a los peluditos!

● Sal por el pequeño agujero de la esquina y baja con el ascensor hasta la estación. Recoge la **CAJA DE CAPACIDAD** para el Lanzallamas y carga de fuel tu mochila de propulsión antes de bajar al nivel inferior. Al llegar al cruce, sigue en la misma dirección hasta que encuentres el ascensor. Utilízalo para subir un nivel y mira abajo. Encontrarás un TÓTEM. Sube con la mochila de propulsión, ve a la derecha, luego a la izquierda y, finalmente, de nuevo a la derecha. Encontrarás un Tribal. Hay otros ocultos por los diferentes pisos y todos ellos están vigilados por un pequeño grupo de soldados hormiga que Mizar dejó a cargo de la estación abandonada. ¡Buena cacería!

Tribals

Spacestation

Ruinas abandonadas (12)

4: De camino hasta el Lanzallamas.
8: Dispersos por los cuatro pisos de la estación.

RITH ESSA: Mina

CÓMO LLEGAR...

Tienes que darle la Revista Especializada al propietario de Flopsy a cambio de la LLAVE DE LA MINA.

● En esta mina apenas encontrarás enemigos que merezcan tu atención, por lo que puedes recorrerla a gran velocidad. Cuando llegues al hueco del ascensor, tienes que destruir las cajas que ocultan el panel de control. Dispara al panel con la Pistola para que el ascensor descienda y vuélvelo a hacer, por segunda vez, para que te suba. Tienes que seguir el túnel de la derecha.

● Al llegar a la zona siguiente, desvíate hacia la izquierda y abre las puertas del ascensor. Dispara contra el panel, pero no bajes. Vuélvete y camina por el pasillo hasta que encuentres un puñado de Tribals. Pisa la plataforma de transformación para convertirte tú mismo en Tribal y rescata a los tres de la habitación siguiente (uno de ellos está escondido a tu derecha, detrás de una columna). Sigue adelante y habla con Fishface para descubrir cuáles son sus verdaderas intenciones respecto a los Tribals y llévate la **PIEZA DE NAVE** que él te dará. Regresa a tu estado normal.

● Ve hasta los puentes de cuerda y salta a la repisa inferior. Carga la mochila de propulsión y vuela hasta lo alto del hueco del ascensor. Encontrarás un **TÓTEM** y unos pocos Tribals más.



Rith Essa

Mina (16)

4: Debajo del primer puente de piedra.
2. Cerca del hueco del ascensor.
1. Al llegar arriba con el primer ascensor, mira a la izquierda.
2: En la roca, entre dos puentes de cuerda.
1: Tras una columna cercana.
1: Unos pasos antes de llegar a la plataforma de transformación.
2: Cerca de la plataforma de transformación.
1: Debajo de la plataforma, entre dos puentes de cuerda.
2: En el área secreta con el Tótem, en lo alto del hueco del ascensor.

RITH ESSA: Subida

CÓMO LLEGAR...

Ignora el Interior y abre la puerta de Llave Azul, cerca del cofre que contiene el Lanzacohetes.

● Dispara a los francotiradores y rescata al Tribal cerca de la roca de la izquierda. No trates de salvar al segundo todavía. Es mejor que te sitúes tras la roca, para protegerte de los disparos de los insectos y arrojes algunos cohetes. Luego podrás subir a la torre.

● Ponte la Ametralladora y vuélvete para hacer frente a los enemigos que vienen por la izquierda. Las criaturas en forma de calamar se te acercarán mucho, por lo que conviene liquidarlas enseguida. Desciende por la cuesta en espiral, disparando desde lejos a las hormigas (si puedes) con tu fiel Pistola.

● La fase siguiente parece difícil, pero si sabes qué pilares has de pisar, no te ocurrirá nada. Tienes que disparar contra la pequeña máquina de guerra que desciende del cielo y cargar la mochila de propulsión con la plataforma de fuel. Vuela hasta la columna baja que te queda enfrente y, desde allí, sigue en línea recta hasta que no puedas continuar. Recuerda que debes recargarte de fuel cada vez que puedas. Luego, mira a lo lejos en busca de la salida. Para llegar hasta allí, tendrás que volar hacia la columna de la derecha y luego seguir hasta el final.

● Sal disparado y agarra a los Tribals trabajadores. ¡Las cobardes hormigas soldado soltarán las armas, pero las que atacan desde arriba no son tan cobardes y te machacarán con sus pistolas e incluso con granadas! Sube corriendo por la pendiente en espiral y acaba con todos los Drones. Se abrirá una puerta que conduce hasta una pasarela. Al final de ésta se halla tu nave.

Tribals

Rith Essa

Subida (6)

2: Al lado de las rocas, cerca del inicio.

4: En la habitación en espiral (la primera).

WATER RUIN



CÓMO LLEGAR...

Utiliza la mochila de propulsión en el Sekhmet, en la primera sala alargada, y vuela hasta la cornisa opuesta. Para llegar a tu nave, dirígete a la izquierda, por la puerta de Llave Verde.

● Sigue el camino sumergido hasta el castillo abandonado y corre hacia la pared derecha. Encontrarás un interesante alijo de **MINAS POR TIEMPO** y, aún mejor, podrás traer a otros miembros del equipo **JFG** para que se aprovisionen también. Si quieres salvar a los Tribals, tendrás que pedirle a Lupus que trepe hasta una de las piedras inferiores y vuele hasta el muro del castillo. Desde ahí, puede ir caminando a rescatarlos.



● Si quieres obtener una **PIEZA DE NAVE**, entrégale al oso del castillo los tapones para los oídos que conseguiste en el subjuego de Floyd en el SS Anubis. Te lo agradecerá tanto que te regalará una pieza de la nave.

● Por medio de Vela, puedes conseguir otra pieza para la nave. Tráela hasta aquí (saca el mapa y pulsa Izquierda/Derecha-C para cambiar de personaje) y mándala por el pasaje inundado debajo del castillo. Allí encontrarás una impresionante calavera en llamas y una **PIEZA DE NAVE.**



Water Ruins

Isla Perdida (8)

1: Detrás de la nave, al inicio.

1: A la izquierda de la pasarela hundida.

1: Sobre la torre derruida a la derecha.

1: Frente al muro derecho del castillo, cerca del cofre.

4: En las mismas murallas del castillo.

Una vez hayas rescatado a todos los Tribals, regresa al palacio de Mizar y entra en la pirámide. Jeff te dará la última PIEZA DE NAVE y podrás salir en persecución de Mizar.

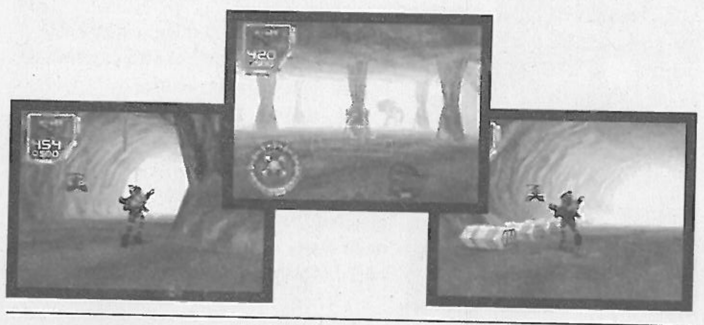
ASTEROID



● Escoge a Juno y sal en busca del maligno. Pasa por la puerta baja y disponte a luchar contra los esbirros de Mizar dentro de la cueva de hielo. Los cohetes van a ser útiles contra todos los enemigos, pero ándate con cuidado cuando apuntes. A tu izquierda, hallarás una gran cantidad de munición para el Lanzacohetes... pero está vigilada. La salida a la cueva se halla al final del camino de la derecha.

● Entra en la cueva siguiente y acaba con todos los Drones. Hay insectos enormes en el otro extremo de la sala, protegidos por paneles de hielo que se rompen con unos pocos disparos de pistola. Pero empieza por neutralizar la amenaza inmediata de las hormigas. Vuelve a salir.

● Debes emplear cohetes contra los enemigos que están arriba y coger los Geminis de cinco unidades para restaurar tu salud. Entra y sal del área hasta que alcances el nivel máximo de salud. Luego, abre la puerta de Fuerza Vital. Usa la plataforma de fuel para recargar tu mochila de propulsión. Luego, entra volando por la puerta del símbolo verde. Haz acopio de objetos y sigue adelante para luchar contra Mizar...



MIZAR



● Es duro. ¡MUY duro! El primer ataque de Mizar consiste en lanzarte una lluvia de meteoritos. Tienes que andar de un extremo a otro y saltar cuando los meteoritos se acerquen (ten cuidado, sobre todo, con los rojos y los verdes). Dispara con la Ametralladora para destrozar las pequeñas rocas negras antes de que te alcancen.

● Cambia a Misiles Busca, apunta a Mizar con el cursor de búsqueda y trata de lograr un medio enfoque (en el que una de las dianas verdes quede sobre él), pero no dispares. Si no logras apuntar bien, espera a que se vuelva. Cuando se aleje volando, dispárale uno o dos Misiles Busca. Seguramente, le alcanzarás en la caja de la espalda antes de que regrese para otro asalto.

● Evitar sus ataques hasta que se aleje volando es difícil, pero, si estás bien preparado, puedes minimizar los daños que te cause...



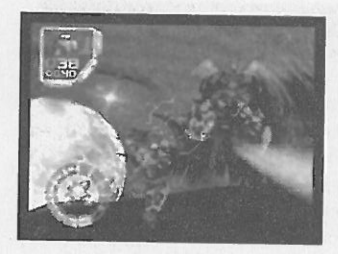
Fuego a ras de tierra

Mizar siempre efectúa este movimiento después de alejarse por el aire. Así, sabes cuándo lo hará. Mantente a un lado mientras te dé la espalda y, cuando ataque con la garra en alto, quédate en el mismo sitio hasta que se acerque. Entonces, corre al otro extremo de la roca para evitar las llamas.



Aliento mentolado

Cuando se disponga a ahogarte con su gas, apártate y esquívalo. Se le acabará el aliento antes de que logre hacerte nada. Pero, si te acorrala, trata de saltar hacia adelante para escapar.



Rayos de plasma

Cuando se siente y se incline hacia adelante, mírale a los ojos con mucha atención. En el momento en que se pongan a brillar con un fulgor púrpura, tienes que moverte a un lado para evitar sus rayos. Siempre atacará tres veces, por lo que, tras la tercera descarga, variará su táctica.

Electricidad

Éste es el ataque más mortífero de Mizar y el más difícil de eludir. Cuando levante un brazo en el aire, ve al otro extremo de la roca y vuélvete, para que puedas ver la bola de electricidad. Este ataque es uno de los más peligrosos, porque su velocidad varía. Si se desplaza rápidamente, quédate quieto y salta hacia arriba en cuanto la veas venir. Pero, si se mueve con más lentitud, acércate a ella antes de saltar. Si no, caerás encima y quedarás malherido.



- Tras sufrir varios disparos, la caja se rompe. Mizar recurrirá a su lluvia de meteoritos para debilitarte y, luego, te atacará, siempre de la misma manera. Tienes que disparar contra la caja cada vez que se dé la vuelta para salir volando, hasta que la destruyas por completo. Pero esto no es el final de la partida...

- Ahora vas a necesitar un poco de suerte. Escoge el Lanzacohetes y mira atentamente a su cabeza mientras esquivas, pero trata de quedarte siempre a su izquierda. Cuando tengas una oportunidad, dispara a su cara descubierta con todo lo que tengas. Él seguirá atacándote, pero, por motivos de cámara, te será muy difícil poder evitar los impactos. Sigue tirando del gatillo y, al final, le vencerás.

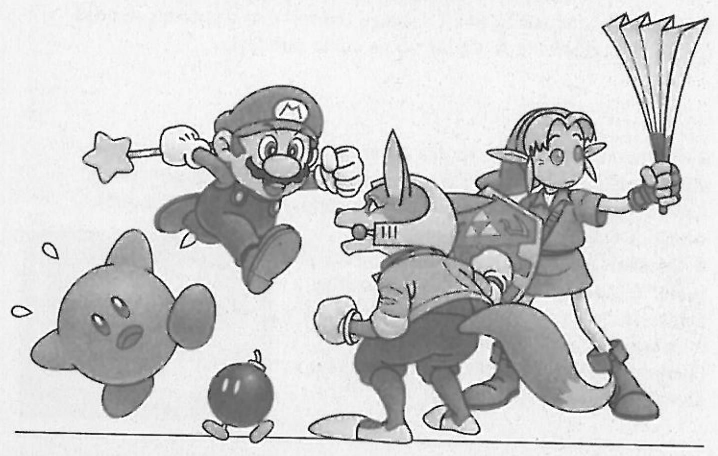


ESTO NO SE ACABA...

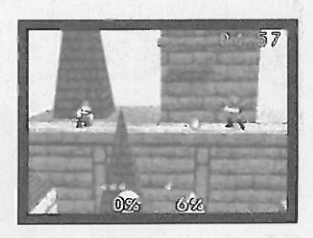
● No nos dejan ni un momento de respiro, ¿verdad? Ahora tienes que destruir el asteroide antes de que colisione con la Tierra. ¡Parece que el Equipo Jet Force tiene otro problema! Sube a la plataforma y pulsa A para tomar el control de Floyd. El tiempo apremia, pero no te dejes arrastrar por el pánico, porque podrías acabar regresando al inicio del juego. Usa las Pistolas para destrozar todos los paneles de hielo y obstáculos que se interpongan en tu camino y busca el hielo negro que te guiará hasta el centro del asteroide. Una vez estés allí, puedes contemplar sin esfuerzo la secuencia final.
Por cierto, felicitamos al ingenioso creador de esta secuencia. ¡Cómo nos hemos reído!



SUPER SMASH BROS

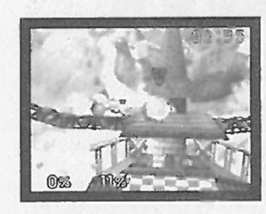


LOS PERSONAJES



MARIO

B = Bola de fuego
Arriba + B = Gancho de Bloqueo de Monedas
Abajo + B = Torbellino
● **Combo:** Lárgale unos cuantos golpes a tu rival y ejecuta el Torbellino (Abajo + B). Saldrá volando por los aires. Cuando caiga, salta a su encuentro y pulsa Arriba + A para encajarle otro golpe que le haga salir disparado en la dirección opuesta. Al llegar al suelo, mira en qué sitio caerá tu rival, salta sobre él y arréale un Gancho de Bloqueo de Monedas. ¡Genial!

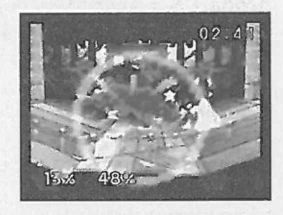


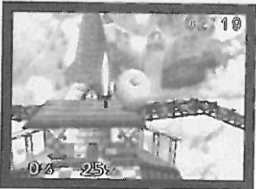
YOSHI

B = Lengüetazo (transforma brevemente al rival en un huevo Yoshi).
Arriba + B = Lanzamiento de Huevo (utiliza el análogo para fijar el ángulo y B para ajustar la potencia).
Abajo + B = Golpear el Suelo
● **Combo:** Lenguetazo (B), Cabezazo (correr + A) y patadas rápidas (pulsa repetidamente A, tantas veces como puedas).

DONKEY KONG

B = Puñetazo de Energía (pulsa B para empezar y B de nuevo para atacar; cuanto más tiempo esperes, más fuerte saldrá el puñetazo).
Arriba + B = Lazo Giratorio (puedes usarlo para flotar en el aire).
Abajo + B = Golpe en el Suelo.
● **Combo:** Pulsa Abajo + B para golpear el suelo. Tu rival saldrá volando por los aires. Entonces, dale un golpe fuerte (Arriba + A) mientras cae, para que vuelva a subir. Puedes repetirlo las veces que quieras. Es divertido y fácil. ¡Una gozada!





KIRBY

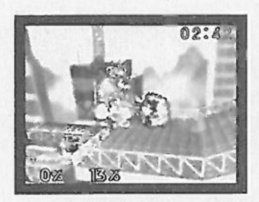
B = Succionar (Kirby capturará a su rival en cuando lo tenga cerca. Pulsa Abajo para absorber algunos de sus poderes. Para librarte de ellos, pulsa L).
Arriba + B = Salto Cuchillo.
Abajo + B = Conversión a Roca (Kirby se transforma en piedra. Puede utilizarse desde arriba para el ataque o la defensa).
Pulsa A Repetidamente = Puños de Furia.
● **Combo:** Pulsa repetidamente el botón A, tan rápido como puedas (mientras estés quieto). Así ejecutarás el movimiento Puños de Furia. Cuando tu rival quede fuera de tu alcance, mantén apretado Abajo y pulsa A para dar una patada baja.

LINK

B = Bumerán (regresará por sí solo cada vez que lo lances).
Arriba + B = Giro de Espada (también se utiliza para flotar en el aire).
Abajo + B = Bomba (pulsa sólo A para soltarla suavemente o, si quieres una explosión instantánea, en conjunción con el análogo).
● **Combo:** Acércate y pulsa Arriba + A. Ejecutarás un mandoble de espada con varios impactos que los arrojará por los aires. ¡Entonces, pulsa enseguida Arriba + B para ejecutar el Giro de Espada y contempla su dura caída hasta el suelo!

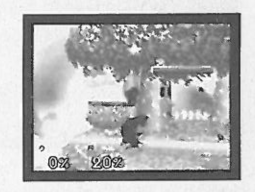
PIKACHU

B = Ataque Eléctrico (se arrastra por el suelo, pero también puede ejecutarse en el aire).
Arriba + B = Súper Salto (de hecho, saltas dos veces; antes de moverte, indica una dirección y luego otra; por ejemplo, arriba, y luego derecha).
Abajo + B = Ataque Relámpago (úsalo cuando tu rival trate de saltar sobre ti).
● **Combo:** Salta sobre tu adversario y pulsa Abajo + B para ejecutar el Ataque Relámpago y, luego, cuando se alejen por el aire, usa la velocidad superior de Pikachu para perseguirlos. Antes de que aterricen, pulsa A para utilizar el cabezazo giratorio. ¡Fantástica combinación!



FOX McCLOUD

B = Pistola Láser (te permite hacer malabarismos con tus rivales).
Arriba + B = Ataque de Propulsión (mientras se cargue, empuja el análogo en la dirección que quieras seguir).
Abajo + B = Escudo (desvía los proyectiles y causa heridas a los enemigos más cercanos).
Pulsa A repetidamente = Puños de Furia.
● **Combo:** Pulsa A repetidamente, con rapidez, para ejecutar la maniobra Puños de Furia y, tras unos pocos golpes, detente y selecciona una dirección y pulsa A para realizar una patada giratoria fuerte.



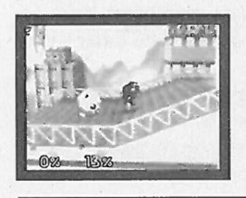
SAMUS

B = Disparo (si mantienes apretado B, se cargará para un disparo más fuerte. Una vez el arma esté totalmente cargada, lucha de la manera normal y pulsa B cuando te interese para disparar).
Arriba + B = Bala de Cañón (impactos múltiples).
Abajo + B = Bomba
● **Combo:** Salta sobre el rival y arrójale una bomba (Abajo + B) cuando desciendas. Cuando dé en el blanco, pulsa Arriba + B y tendrás la Bala de Cañón.

JIGGLYPUFF

Cómo desbloquearlo:

Acepta su reto. Si te impones con unos cuantos galletazos, podrás jugar con él. Éste es el personaje secreto más accesible y también el peor:
B = Puñetazo con Deslizamiento
Abajo + B = Dormir (no es el mejor ataque del juego...)
Arriba + B = Cantar (acércate a tu víctima y haz que sueñe despierta).



● **Combo:** Salta hacia la víctima y, cuando te acerques, pulsa Abajo + A para ejecutar una patada en barrena de varios impactos. Luego, un Puñetazo con Deslizamiento (B) para mandarlos por el aire. Si eres muy rápido, puedes correr hacia ellos y golpearlos de nuevo.

CAPITÁN FALCON



Cómo desbloquearlo:

Hay que terminar el juego en menos de 20 minutos. Si logras derrotarlo, podrás elegirlo en la pantalla de selección de personajes.

B = Puñetazo Falcon (muy potente, aunque precisa de un segundo para cargarse).

Arriba + B = Súper Lanzamiento (el Capitán Falcon dispara hacia lo alto).

Abajo + B = Patada Falcon (puede realizarse en el aire).

● **Combo:** Dale puñetazos ligeros y remata la faena con la Patada Falcon (Abajo + B).



LUIGI

Cómo desbloquearlo:

Completa el juego de Bonus Práctica 1 con los ocho personajes principales. Entonces, el hermano de Mario quedará disponible, mono verde incluido. Recuerda que, si pulsas Inicio, verás toda el área de juego del bonus.

B = Bola de Fuego (en vez de rebotar, flota)

Arriba + B = Gancho Llameante (tienes que acercarte mucho para realizar este potente ataque; si no, no funciona).

Abajo + B = Torbellino

● **Combo:** Al inicio de la lucha, pulsa Arriba + A para utilizar el cabezazo de Luigi e, inmediatamente después, aséstale un Gancho Llameante (Arriba + B).

NESS

Cómo desbloquearlo:

Debes terminar el juego en el nivel de dificultad Normal con tres vidas. Éste es el más inaccesible de los personajes secretos.

B = Torre Infernal

Arriba + B = Yo-yo (para manejarlo, pulsa B sin soltarlo y utiliza el análogo).

Abajo + B = Escudo Protector (para desviar los ataques con proyectiles).

● **Combo:** Golpea al enemigo con la Torre Infernal (B) y corre hacia él mientras aún esté dando tumbos. Voltea el yo-yo en alto (Arriba + A) una y otra vez cuando caiga.

COMO... TERMINAR EL JUEGO CON MARIO

Mario, viene a ser el Ryu de *Super Smash Bros,* y también el personaje favorito de novatos y expertos. Dispone de una variedad de movimientos con el que puede adaptarse a los estilos de jugadores muy diferentes, y que abarcan desde el ataque más simple hasta la combinación más devastadora.

(NOTA: Se prevé el uso de esta guía en los escenarios básicos. Al llegar a otros niveles de dificultad, tendrás que cambiar de tácticas.)

Link

1 Es el menos peligroso de tus adversarios. ¡Puedes derrotarlo en tan sólo ocho segundos! Corre hacia él y arrójalo a la izquierda y, luego, deslízate sobre el suelo para golpearle mientras aún esté tumbado (Correr + A). Si no eres suficientemente rápido, se recuperará enseguida y, muy probablemente, lanzará el bumerán, que volverá a sus manos si no te acierta. ¡Tenlo presente cuando le atices!

2 Una vez se ponga en pie, vuelve a arrojarlo a la izquierda. Quedará muy cerca de los límites del castillo. Cuando se ponga en pie, dale una patada voladora para que vuelva a caer. Si no lo consigues, utiliza la combinación que te hemos explicado antes para seguir debilitándolo pero, en vez del Gancho de Bloqueo de Monedas, es mejor que lo derribes con una patada barrena que, bien dada, le hará caer al vacío.

3 Salta arriba y abajo al mismo tiempo que pulsas B. Así le mandarás bolas de fuego mientras trata de recobrarse. Con Z/R bloquearás su espada giratoria y lo harás caer cuando llegue al suelo. Repite la operación hasta que no exista. Pulsa L para burlarte de él y ganar algún punto extra, y pasa al escenario siguiente.

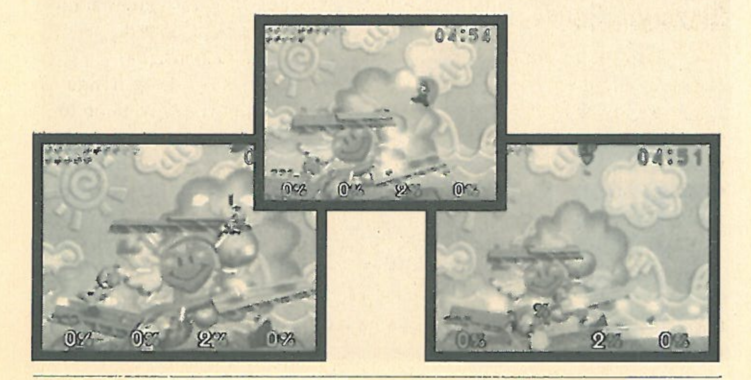
Equipo Yoshi



1 Cuando pelees contra los entrañables Yoshis en las plataformas inferiores o en el suelo, hazlos volar con una patada salto rápida y fuerte. El deslizamiento de Mario también es eficaz, pero mejor que lo utilices sobretodo en el nivel más bajo, donde puedes arrojarte contra tu enemigo a gran velocidad. Cuando encuentres múltiples Yoshis, o los tengas inmediatamente encima, salta hacia arriba y lánzales el Torbellino para echarlos del área de juego. Puede que te baste con aguardar en la plataforma superior a que los miembros del equipo de Yoshi caigan del cielo y los vuelvas a mandar hacia arriba.

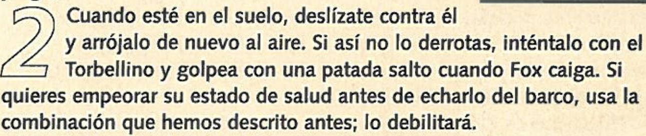
2 El Gancho de Bloqueo de Monedas sirve para lo mismo, pero tienes que ir con cuidado de no caerte de la pantalla. Como este escenario es pequeño, también tienes que andarte con cuidado al emplear explosivos. ¡A tan poca distancia, corres el peligro de que también te destrocen a ti!

3 El gran martillo también es muy eficaz. No deberías de tener muchos problemas, los Yoshis no tienen otra fuerza que el ser multitud. Pero procura no enzarzarte en la pelea en el nivel más bajo, porque allí mismo están los items, y los Yoshis pueden causarte problemas si se adueñan de un sable ligero o de una mina.



Fox

1 En primer lugar, acuérdate de no usar bolas de fuego, láseres ni varitas mágicas: corres el peligro de que Fox te los devuelva. Su láser también te causará algún problema, porque impide que te acerques. Tendrás que saltar desde lo alto. Salta sobre él, plántale firmemente ambos pies en el pecho y, si puedes, termina el movimiento haciéndolo caer hacia la izquierda (en esa dirección se encuentra el límite del área de juego).



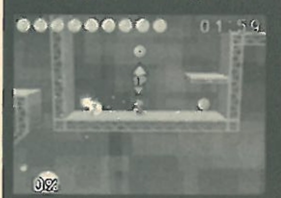
2 Cuando esté en el suelo, deslízate contra él y arrójalo de nuevo al aire. Si así no lo derrotas, inténtalo con el Torbellino y golpea con una patada salto cuando Fox caiga. Si quieres empeorar su estado de salud antes de echarlo del barco, usa la combinación que hemos descrito antes; lo debilitará.

3 Mantente alejado del Arwing. Sus armas gemelas son muy peligrosas y pueden arrojarte una y otra vez al aire.

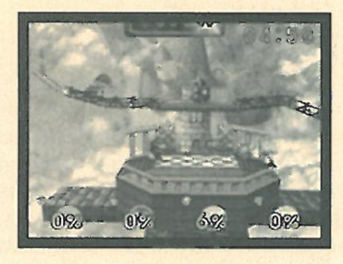
Juego de Bonus nº1

1 Este escenario simple y sencillo se termina enseguida y con poco esfuerzo. Utiliza las bolas de fuego contra los dos primeros y luego los saltos con patada y los ganchos con los tres que están encima de ti (para el segundo necesitarás un salto doble, y un salto doble y un gancho para el tercero).

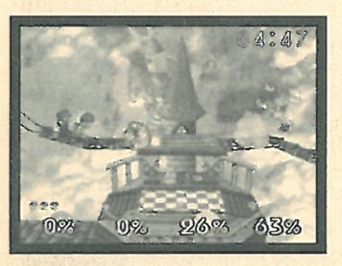
2 Trepa por la derecha y arrójale una bola de fuego desde arriba a tu oponente. Para llegar a la viga superior, te bastará un salto doble y un gancho. Una vez allí, derriba al siguiente enemigo. Luego, pulsa Inicio para ver lo que queda y dirígete a la izquierda. Pulsa B para arrojarle una bola de fuego al primero de los tres enemigos, baja y pégale una patada al segundo mientras desciendes. Alcanza al tercero con un elegante salto. Llévate unos cuantos puntos de bonus y regresa a la pelea principal.



Mario Bros

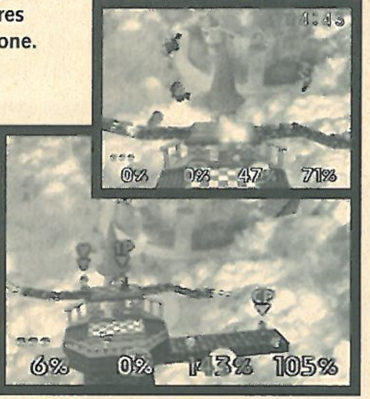


1 En esta batalla, cuentas con un compañero de lucha que equilibra el enfrentamiento. Nada más empezar, tienes que arremeter contra el malvado gemelo de Mario y arrojarlo hacia la derecha. Luego, ve a la izquierda y salta detrás de tu compañero. Cúbrelo/a con bolas de fuego mientras avanza decididamente para pelear con Luigi (pasarán de largo y golpearán al fontanero) y ahorra fuerzas.



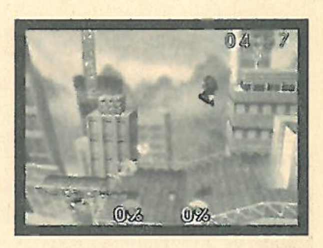
2 Si Mario decide ir tras de ti en vez de ayudar a su compañero, tendrás que cambiar de táctica y dejar que tu compañero/a se apañe solo/a (difícilmente lo hará). Los Mario Bros tienden a utilizar ataques físicos y quedarse en todo momento en el puente principal, aunque, si andan hasta el borde, puedes estar seguro de que empezarán a arrojarte bolas de fuego.

3 Usa el Torbellino cuando estés bajo el parachoques a mitad del puente. Tu rival saldrá volando y se hará daño. La combinación torbellino-patada circular-gancho entraña dificultades mucho mayores cuando el otro hermano se interpone. Por lo tanto, no te alejes del parachoques.



4 Fíjate en que las plataformas del fondo de la pantalla se deslizan una sobre otra y que, si logras que uno de los Marios baje a la sección inferior y lo lanzas al aire en el momento oportuno, lo echarás del área de juego con mayor facilidad que si estuvierais en el puente.

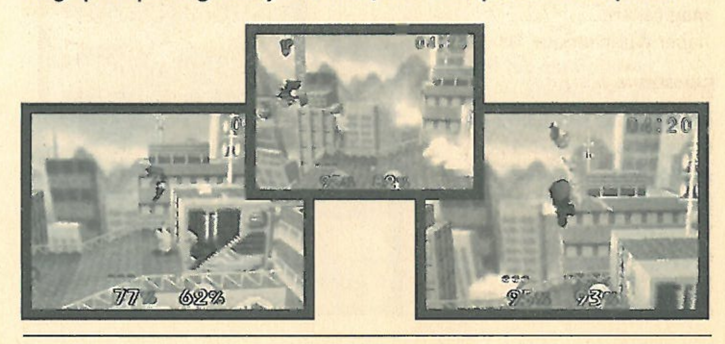
Pikachu



1 Peleas en lo alto de un rascacielos contra el Pokémon favorito de todo el mundo. Pero no pierdas de vista al otro Pokémon que aparece por la puerta en lo alto del edificio. Si uno de vosotros dos se despista cerca de la puerta, os atacarán sin compasión; exceptuando a Chansey, que se limitará a dejar algunos huevos que puedes utilizar como arma.

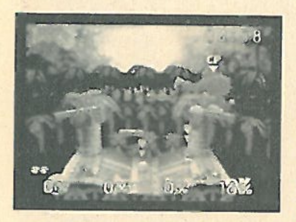
2 Si te mantienes alejado de la puerta, podrás agarrar al personajillo amarillo y arrojarlo con fuerza contra ella. Así, el Pikachu se la pega y tú te salvas de los ataques del Pokémon.

3 Deja que venga hasta ti. Si le das caza, corres el peligro de que te atrape con su relámpago o, aún peor, de caer al vacío. Dado que te encuentras en lo alto de un rascacielos, tienes mucho espacio para la combinación torbellino y, si terminas con una patada salto, puede que sea Pikachu quien salga volando por los aires. Cuando trate de levantarse, salta y arrójale bolas de fuego para que caiga una y otra vez. ¡Otro rival que muerde el polvo!



Donkey Kong Gigante

Formas parte de un equipo de tres jugadores. Tendréis que combinar vuestros poderes para derrotar al gigantesco simio.



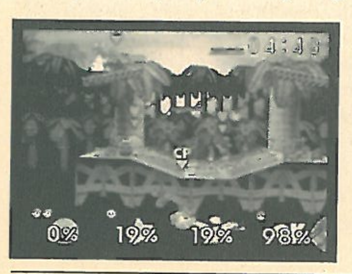
1 Al principio, salta sobre la plataforma superior, mientras tus compañeros se enfrentan cuerpo a cuerpo con Kong. Entonces, salta hacia arriba y arrójale fuego mortal mientras tus compañeros lo mantienen distraído. Así le darás varias veces antes de que se vuelva y empiece a caminar hacia ti.

2 Deja que se acerque y pasa al otro lado con un doble salto. Así podrás reanudar el ataque. Esta táctica tiene sus límites. Lo mejor es que le ataques repetidamente para debilitarlo poco a poco. Si tienes suerte, tus compañeros de equipo aún estarán en activo, y Kong peleará con ellos en las plataformas móviles.



3 Puedes ejecutar algunos ataques fáciles desde abajo, como por ejemplo el Gancho de Bloqueo de Monedas. Pero ándate con cuidado, porque tu enemigo es muy fuerte, y si es él quien consigue arrearte, lo pasarás muy mal. Si se te acerca, lo mejor es que escapes de un salto o lo ataques al tiempo que huyes.

4 No pelees nunca cuerpo a cuerpo, porque siempre te llevarás la peor parte. Ve derecho a por los reforzadores y a las cajas grandes. Si cuentas con un arma como el sable lumínico, la varita mágica, etc., arrójala. No debes acercarte a él. En el suelo tiene que haber parachoques y minas, y asegúrate de llevarte las PokéBalls. Serán muy útiles en la lucha contra Donkey Kong, porque le hacen daño sin necesidad de que te acerques. Cuando su salud esté por el 300%, puedes intentar echarlo del área de juego. Pero no le empujes directamente; insiste en darle patadas desde el aire hasta que caiga derrotado.

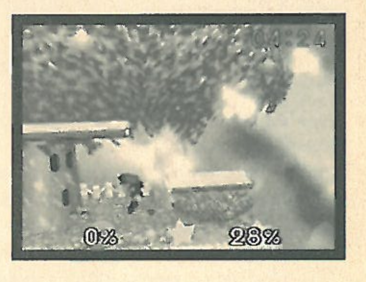


Juego de Bonus nº2

Otro juego de bonus muy fácil. Tienes que saltar sobre las primeras plataformas para cambiarlas de rojo a azul y, luego, sobre las que están junto a la lava cuando queden sumergidas. Emergerán en el último momento para impedir que te quemes. Una vez llegues al otro lado, tienes que bajar hasta el fondo de la pantalla. Espera a que los travesaños suban y, entonces, lánzate al vacío y salta para llegar al otro lado. La última plataforma es la más difícil. Quédate sobre la plataforma pequeña y salta una vez, y luego otra hasta arriba. Entonces, pulsa Arriba + B para ejecutar el Gancho de Bloqueo de Monedas y aterriza en el siguiente travesaño. Sólo tienes que saltar y ¡habrás triunfado otra vez!



Equipo Kirby



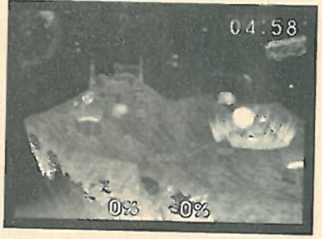
1 Recuerda que cada uno de los Kirby tiene poderes específicos desde el comienzo. Si luchas contra Samus Kirby, o con algún otro Kirby capaz de arrojar proyectiles, apenas lograrás nada con un ataque por tierra y tendrás que pensar en ir por las otras plataformas y bajar de un salto.

2 Cada uno de los Kirby posee el Salto Cuchilo: saltan con el arma en la mano y, bajando a toda pastilla, lanzan un poderoso rayo de energía en la dirección en la que estén apuntando. ¡Este ataque podría obligar al fabuloso Donkey Kong Gigante a retroceder unos pasos! Así pues, ándate con cuidado y procura no quedar debajo de ellos.

3 Si están encima de ti, en una plataforma, utiliza patadas de caída y Torbellino. ¡En alguna ocasión, bastará con que des un salto y abandones la refriega para que se ataquen entre sí!

4 Arroja armas pequeñas y usa el sable lumínico para causarles daños serios, pero ten cuidado con las cápsulas explosivas. Si las arrojas desde muy cerca, explotarán y te echarán del área de juego. Lucha también por los corazones y tomates. Los vas a necesitar.

Samus



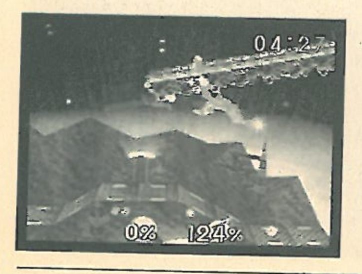
1 Salta hacia ella y arréale una buena coz. ¡Samus es tan rápida que, muy probablemente, se alejará rodando y luego te arrojará a ti al aire!

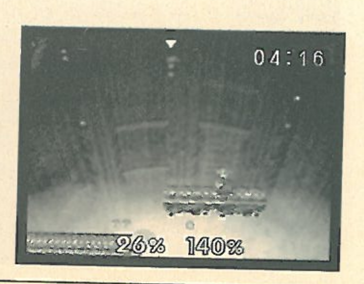
2 Mientras estés en el suelo, no dejes de utilizar el botón A de ataque rápido, porque las barrenas y ganchos no te van a servir de gran cosa. Si viene rodando hacia ti y se detiene antes de tocarte, no pierdas tiempo: trata de arrojarla fuera del área de juego. Pero no la vencerás al echarla. El campo de lava la devolverá al área de juego, y tendrás que derrotarla limpiamente.



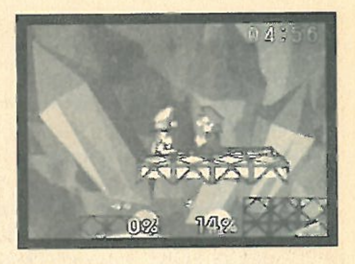
3 De vez en cuando, la lava sube y cubre las áreas inferiores. Cuando esto ocurra, tienes que subir enseguida a una zona superior. Si haces caer a Samus desde la mitad de la pantalla, caerá en la lava sin remedio.

4 Como esta zona de combate es muy espaciosa, puedes emplear el láser para hacerla rebotar en el aire. Si sincronizas bien los disparos, la tendrás neutralizada hasta que se te acabe la munición. ¡Y entonces, puedes arrojarle la pistola para darle un último golpe!





Metal Mario



1 Qué lástima que este muchacho no sea un personaje secreto accesible. El fontanero de metal se contenta con patrullar en su propia y pequeña plataforma al inicio del combate. Es mejor que hagas saltos cortos y le des patadas sin aterrizar allí. Así no podrá hacerte nada.

2 Cuando baje, salta sobre su preciosa plataforma y espera hasta que esté al lado. Así le podrás lanzar un ataque aéreo y arrojarlo cual balón. No llegará muy lejos (ya sabes, está hecho de metal), pero eso también tiene alguna ventaja.

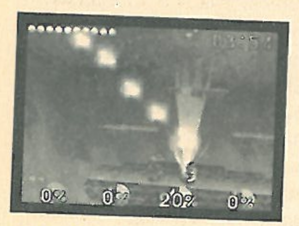
3 Pulsa Z/R e indica Izquierda/Derecha con el analógico para alejarte rodando. Él recobrará la conciencia y rodará hacia ti (si te hubieras quedado en el sitio donde estabas, ya lo tendrías encima). Entonces puedes arrojarlo lejos antes de que se dé cuenta de lo que ocurre.

4 Repite el movimiento hasta que aprenda la lección y asegúrate de que le lanzas algunas bolas de fuego cuando camine hacia ti. Así le dejarás aún peor. Arréale más patadas y trata de arrojarle lejos. Aprovecha todos los reforzadores que aparezcan; el más frecuente es la Flor de Fuego. Sirve de mucho contra Metal Mario, porque éste es lento y no puede abalanzarse sobre ti. Si te tomas el tiempo necesario, lo derrotarás sin mucha dificultad.

Juego de Bonus nº3

Tu objetivo consiste en llegar al final del área tras esquivar todos los obstáculos que te encuentres por el camino. Para ponértelo difícil, aparecen enemigos clónicos que te impiden avanzar. Cuando veas al primer clon, corre hacia él y arréale una patada salto. Asegúrate de saltar a tiempo, para que, cuando llegues al suelo, puedas echarte a correr y dejarlo atrás. Baja al nivel inferior con un salto mortal y salta por encima de las bolas que pasan rodando. Son muy explosivas y, si te dan, te dejarán atontado y, como el clon aún te persigue, la situación puede ponerse difícil. Cuando dejes atrás las bolas, salta abajo con el stick analógico a la derecha, para que, cuando

desciendas, le puedas arrear una patada al clon que te ataca. Sigue corriendo (no te constará dejarlos atrás) y ve a los parachoques. No te detengas: corre hacia ellos, salta sobre el primero, sigue corriendo, vuelve a saltar. Tienes que pasar corriendo por debajo del parachoques móvil y saltar al último nivel. Suelta otra patada para tumbar al clon y corre hasta el final. ¡Es fácil!



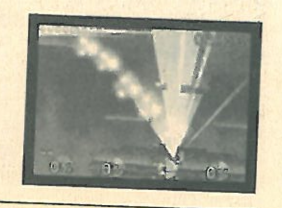
Clan de Clones

1 Son varios, y superan en fuerza e inteligencia a todos los miembros de los equipos con los que te has enfrentado antes. Si los clones se encuentran en las plataformas inferiores, hazlos caer con una patada voladora, pero recuerda que se agarrarán al borde, se incorporarán y volverán a la lucha.

2 Si tienes a uno o dos encima de ti, sácalos del área de juego con el Torbellino (con la posible excepción del clon de Donkey Kong). Es probable que te baste con el Gancho de Bloqueo de Monedas, aunque, al caer, quedarás indefenso ante un posible contraataque.

3 Los clones van a utilizar todos los ítems que aparezcan, por lo que tienes que estar en guardia ante los ataques Pokémon, cajas y minas. Si consigues adueñarte de un arma, como por ejemplo el sable de luz, puedes usarla con efectividad. Mantén pulsados Izquierda/Derecha y golpea A para atacar con fuerza. Es un arma lenta, pero los clones no suelen esquivar bien estos ataques.

4 Si aparece un icono en forma de corazón o de tomate, corre hacia él y aparta a todos los clones que se le acerquen. Es probable que traten de llevárselo Recuerda que no puedes recoger ningún ítem mientras lleves un arma en la mano. Si no quieres perderla, quédate quieto y pulsa Z/R. La dejarás caer al suelo.



Guante Gigante

Este enfrentamiento se rige por otras normas. Te enfrentas a un gigantesco guante y, en vez de eliminarlo arrojándolo fuera del ring, tienes que dejarlo inconsciente. Eso significa que tienes que luchar hasta que sus puntos de impacto se reduzcan a cero.

El recurso que mejor te permitirá reducir los puntos de impacto es nuestra vieja amiga la patada salto. Cuando bajes, pulsa Abajo + B para realizar el Torbellino. Así ganarás algunos puntos extra. Pero sólo puedes hacerlo después de cada uno de los ataques, y te queda muy poco tiempo para lanzar tu asalto. Aquí tienes un resumen de los movimientos de Glove y la mejor manera de evitarlos:



Puñetazo

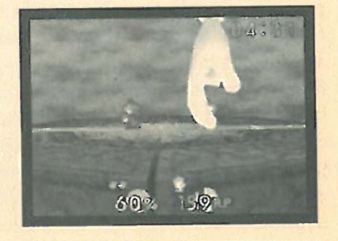
Una maniobra rápida y difícil de esquivar. El guante retrocede, se cierra como un puño y se abalanza sobre ti. Si sospechas que el ataque es inminente, aléjate de un salto y arrójale una bola de fuego por si puedes hacerle algún daño.

Bofetada

Se parece mucho al Puñetazo. Trata de esquivarla con un salto. Difícilmente lo lograrás, pero, afortunadamente, el guante no emplea mucha fuerza en este golpe.

Manotazo

Verás como la mano desaparece por un extremo de la pantalla y reaparece ascendiendo por el fondo. Procura alejarte antes de que se dé la vuelta y golpee, porque de nada te servirá correr en el último momento. Utiliza un salto doble y un gancho y, luego, al descender, dale una patada antes de que se aleje.



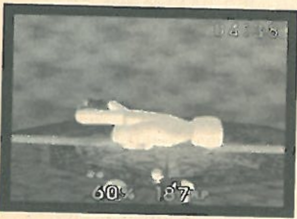
Golpe de dedo

El guante se pondrá a andar hacia ti y, cuando te tenga cerca, tratará de echarte de la roca con el dedo índice.

Puedes pasarle por encima con un salto doble y arrojarle un par de bolas de fuego en cuanto se aleje. Pero no intentes un ataque físico, porque serás tú el que saldrá malherido.

Pirueta

Verás que el guante da vueltas sobre sí mismo a gran velocidad y que, de pronto, sale disparado y desaparece de la pantalla. Entonces, corre hacia la izquierda o la derecha (según donde tengas más espacio) y disponte a evitar su mortífero asalto. Lánzale bolas de fuego y golpéale de la manera habitual mientras se recupera.



Despegue

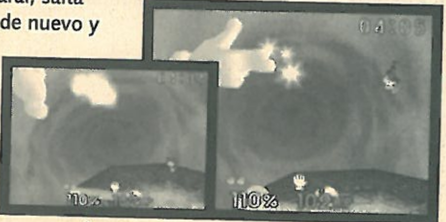
Cuando el dedo señale al cielo, saldrán llamas por la parte posterior del guante. Asegúrate de estar bien lejos. Verás que el guante traza un círculo sobre el fondo de la pantalla para acercarse a ti y que, al llegar a la zona de juego, se apresta para golpear. Quédate a la derecha y, cuando se acerque, corre a la izquierda y salta para evitar su gancho. Entonces, arremeterá desde la derecha de la pantalla y se detendrá en el centro pero, por fortuna, tú ya no correrás ningún peligro.

Mamporro

Cuando se mueva sobre ti y extienda el dedo índice, salta y golpéalo con una rápida patada voladora. Cuando llegues al suelo, aléjate corriendo. Estarás lejos antes de que pueda golpearte, y mientras se recupera puedes volverte y lanzar tu propio ataque.

Pistola

Bullet Bills aparece como invitado especial, oculto en los ojos siniestros y brillantes de la muerte. Cuando el dedo te apunte, como lo haría un niño para simular que va a disparar, salta hacia arriba y, luego, salta de nuevo y arrójale dos bolas de fuego mientras caes. Las balas pasarán sobre tu cabeza sin hacerte daño y podrás cobrar venganza del estúpido error del guante.



SECRETOS

EL REINO DEL CHAMPIÑÓN

Para desbloquear el Reino del Champiñón, tienes que completar el juego básico con los ocho personajes principales. Este escenario contiene muchos elementos de *Super Mario Bros*, como los ascensores y las plantas pirañas. ¡Y mira las Koopa Troopas del fondo! También puedes utilizar los bloques POW en cualquiera de los lados del área de juego.



MENÚ DE ITEMS

El menú se emplea en la modalidad Vs. para determinar qué armas estarán disponibles y con qué frecuencia. Tienes que seguir un proceso distinto según la versión del juego que utilices. En la versión japonesa, tienes que vencer 100 veces con un mismo personaje, pero otras sólo te exigen 50.

CAMBIA DE TRAJE

Usa los botones-C para seleccionar el nuevo atuendo de tu personaje en la pantalla de selección de personajes. ¿Pero qué hace Pikachu con ese sombrero? ¿Va a una fiesta?

PRUEBA DE SONIDO

¿Quieres oír una y otra vez las melodías funky de Super Mario? Bueno, pues sólo tienes que terminar los juegos de bonus 1 y 2 con los 12 personajes. La encontrarás en la pantalla de datos.

PUNTOS EXTRA

Antes de que "Game Set" aparezca en la pantalla, pulsa el botón L. No sólo adoptarás una buena pose final cuando la cámara te enfoque, sino que, además, ganarás algunos puntos extra. ¡Qué guay!

+...

ARMY MEN: SARGE'S HEROES

Todos los personajes (en modo multijugador): VRCLN

Todos los personajes (en modo para un jugador): ALCHR

Todas las armas: NSRLS

Toda la munición: MMLVSRM

Invencibilidad: MMRTL

Invisibilidad: DNLVSHSF

Modo extenso: LVNLRG

Última situación: DHSTHMN

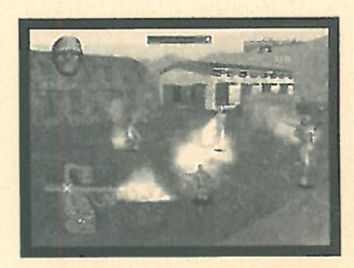
Modo mini: DRVLLVSMM

Jugar como el general Plastro: PLSTRLVSVG

Jugar como Vikki: GRNGRLRX

Jugar como Soldado de Hojalata: TNSLDRS

Información de las pruebas: THDTST





ROADSTERS TROPHY



Para activar los trucos, basta con que introduzcas los siguientes códigos como nombre del conductor en cualquiera de las páginas de selección de piloto. ¡Tienes que mantener las mayúsculas y minúsculas, así como los espacios! Una vez hayas activado el truco, podrás cambiar el nombre del conductor o introducir un nuevo truco. Seguirán activos hasta que introduzcas "CheatsOff", reinicies o apagues la consola.

MEJORANDO LO PRESENTE



"CheatsOff": Apaga todos los códigos de truco que se hayan activado.
"Extra rez": Añade al menú de Opciones la opción de cambiar la resolución. (Sólo funciona si has insertado un expansión pak.)

AHORRA UNAS PERRAS

"fastBUCKS": El jugador recibe 250.000 dólares en vez de 40.000 al empezar el Roadsters Trophy.
"EasyMoney": El jugador recibe un millón de dólares en vez de 40.000 al empezar el Roadsters Trophy.
" Trophies": Acredita las victorias del jugador en 2ª y 3ª división al inicio del Roadsters Trophy. Con esto, el jugador puede correr en cualquier división. (¡Deja un espacio antes de la T!)



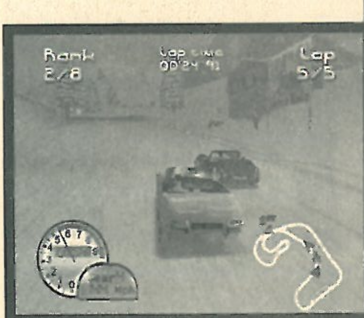
ACTÍVALO TODO

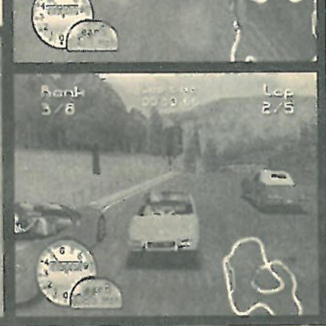


"Anyway": Con este código, los jugadores pueden recorrer el circuito en sentido opuesto o invertidos sin necesidad de ganar los campeonatos de 2ª y 1ª división.
"Gimme ALL": Permite seleccionar coches de cualquier división y acceder a todos los circuitos en todas las direcciones.

TRUCOS DIVERTIDOS

"Smurfing": Todos hablan con voces estilo pitufo.
"BigWheels": Todos los coches tienen ruedas gigantescas.
"Skywalker": Todos los coches se transforman en vehículos voladores al estilo de los pods de Star Wars.
"Car Radio": Activa la modalidad automóvil de control remoto. Los coches se encogen, los conductores desaparecen y, al dirigirlos, los ves desde las cámaras de repetición.
"Chopper": Las cámaras traseras de los coches quedan situadas unos 20 metros por encima del vehículo, y así se obtiene una visión casi vertical.





RESIDENT EVIL 2

CAMBIO DE TRAJES



Si quieres cambiar los trajes de Leon o de Claire, elige dificultad Normal, inicia el juego y ve a la puerta Racoon PD (justo detrás del autobús). No recojas nada mientras te dirijas hacia allí.
Desde allí, baja por las escaleras de enfrente hasta que veas un zombi vestido con un chaleco amarillo, que antes no estaba allí. Pégale un par de balazos y, cuando caiga, acércate y vuelve a dispararle varias veces. Cuando muera, recoge lo que haya en el suelo, y recibirás una "llave especial". Llévate la llave a la habitación oscura y úsala para abrir el armario de la policía.

LANZACOHETES CON MUNICIÓN ILIMITADA

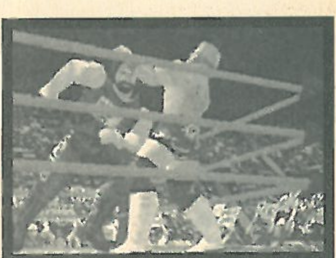
Empieza por completar el escenario A, en el nivel de dificultad NORMAL, con Leon y Claire en menos de dos horas y media y con puntuación "A". Entonces, guarda el juego. Encontrarás este ingenioso destructor de zombis en tu caja de almacenamiento.



ME SIENTO MUY BIEN

Si quieres alcanzar una invulnerabilidad ilimitada, mezcla las hierbas verde, azul y roja en este orden. Debes mezclarlas en este orden porque, si no, el truco no funcionará. Primero debes mezclar las hierbas verde y azul, y sólo luego puedes añadir la roja.

WWF WRESTLEMANIA 2000



JUGAR COMO CACTUS JACK

Empieza en Road To Wrestlemania con cualquiera de los personajes y gana el título más difícil. Si lo defiendes varias veces, Cactus aparecerá y se revelará como personaje oculto.

JUEGA COMO DUDE LOVE

Empieza la modalidad Road To Wrestlemania con cualquiera de los personajes y llega hasta el Summerslam sin sufrir ninguna derrota. Si lo consigues, te faltará mucho menos para obtener el título de la WWF. Si triunfas, Dude Love aparecerá y se revelará como personaje oculto.

JUEGA COMO JIM ROSS Y JERRY LAWLER

Empieza Road To Wrestlemania con cualquiera de los personajes y llega hasta Wrestlemania. Antes de que empiece la acción, JR y JL se presentarán y se convertirán en personajes seleccionables.

JUEGA COMO PAUL BEARER

Empieza Road To Wrestlemania con The Undertaker. Tras varios combates, Paul te acompañará hasta el ring y se convertirá en un personaje jugable.

JUEGA COMO SHAWN MICHAELS

Empieza Road To Wrestlemania y llega hasta Wrestlemania.. Tienes que ganar o defender el título WWF, y Shawn te desafiará. Si vences, se convertirá en un personaje jugable.

JUEGA COMO STEPHANIE MCMAHON

Empieza Road To Wrestlemania con Test. Después de varios combates, Stephanie te acompañará hasta el ring y se convertirá en un personaje jugable.

XENA WARRIOR PRINCESS

Al activar los trucos, tienes que empezar por introducir un código estándar y, luego, el código específico del truco que te interese.

Mantén pulsado el botón A Azul durante toda una ronda. Pulsa las siguientes direcciones con el botón de control de dirección: Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha. Si te sale bien, oirás un sonido especial. Ahora ya puedes introducir los trucos específicos.

TRUCOS ESPECÍFICOS

Narices verdes: Puñetazo Izquierdo, Puñetazo Izquierdo, Agacharse.
Narices azules: Puñetazo Izquierdo, Puñetazo Izquierdo, Saltar.

HIELO

Bloque de hielo: Puñetazo Derecho, Puñetazo Derecho, Apuntar.
Hielo liso: Puñetazo Derecho, Puñetazo Derecho, Agacharse.

MÁS GRANDE

Cabezones: Puñetazo Izquierdo, Puñetazo Derecho, Patada Izquierda, Patada Derecha, Agacharse.
Pies grandes: Puñetazo Izquierdo, Puñetazo Derecho, Patada Izquierda, Patada Derecha, Saltar.

INVISIBILIDAD

Sombras/Armas: Patada Derecha, Patada Derecha, Patada Derecha, Patada Izquierda, Saltar.
Invisibilidad parcial: Puñetazo Derecho, Puñetazo Derecho, Puñetazo Derecho, Patada Izquierda, Patada Izquierda, Patada Izquierda, Agacharse.

CUERVO INVISIBLE

Patada Derecha, Patada Derecha, Patada Derecha, Patada Izquierda, Patada Izquierda, Patada Izquierda, Apuntar o Agacharse o Saltar.



Léete nuestra guía paso-a-paso de *Jet Force Gemini* para saber por dónde y qué pisar.

DOS SUPERGUÍAS **+**



DOS SUPERGUÍAS **+**

Jet Force Gemini

Super Smash Bros



Domina cada movimiento y ábrete camino a puñetazos a través de todos los personajes de Nintendo. Todo esto (y más) en nuestra Superguía N° 9



Gratis con el
número 27 de Magazine 64